MITICO! LA SOLUZIONE DI POKÉMON ROSSO E BLU

solo L. 5.900

GAME

IE GAME BOY COLOR MAG

2 SPECIAL Pokémon

Pokémon GOLD & SILVER

TUTTO SUI NUOVI PERSONAGGI

WACKY RACES

La corsa più pazza del mondo

DRIVER

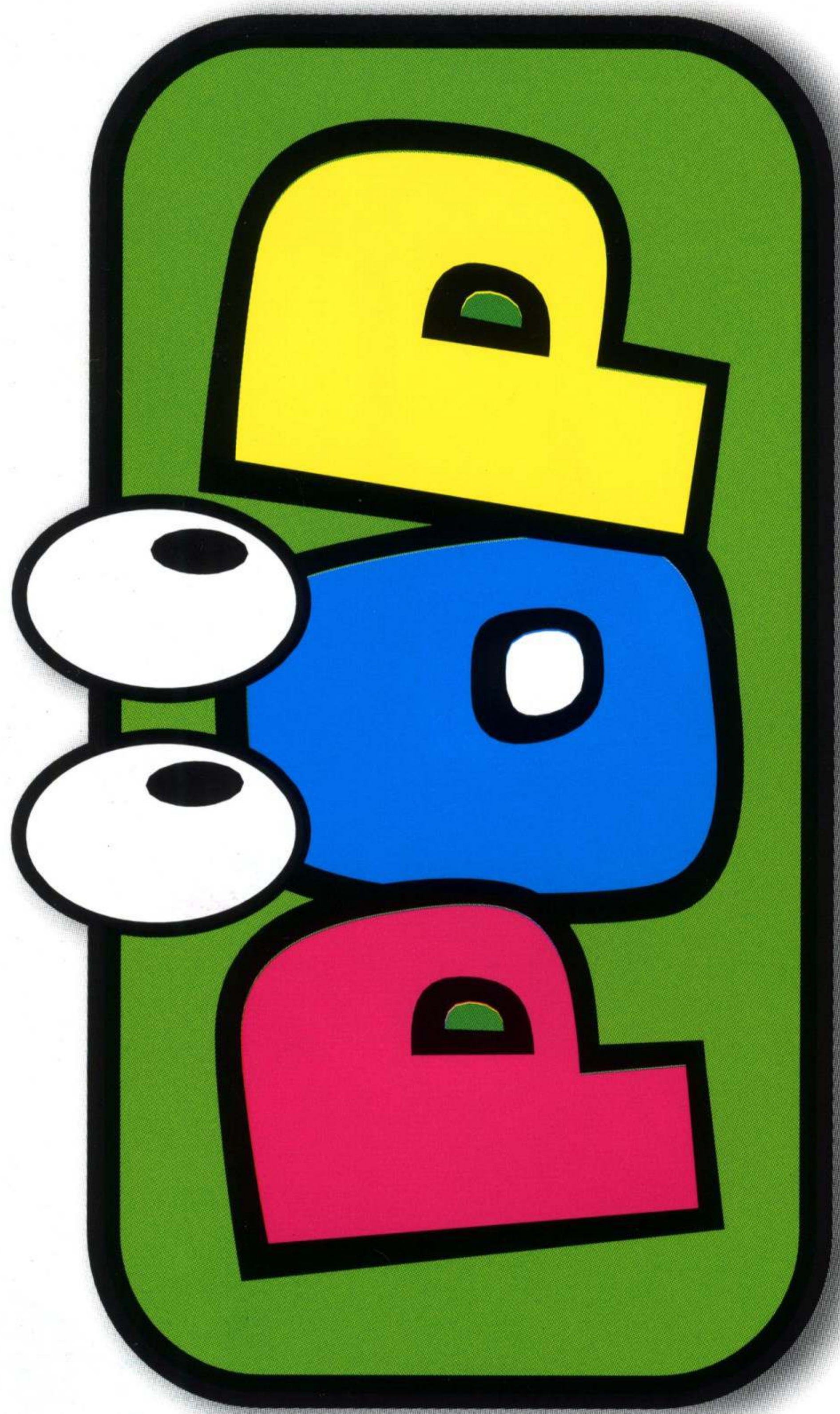
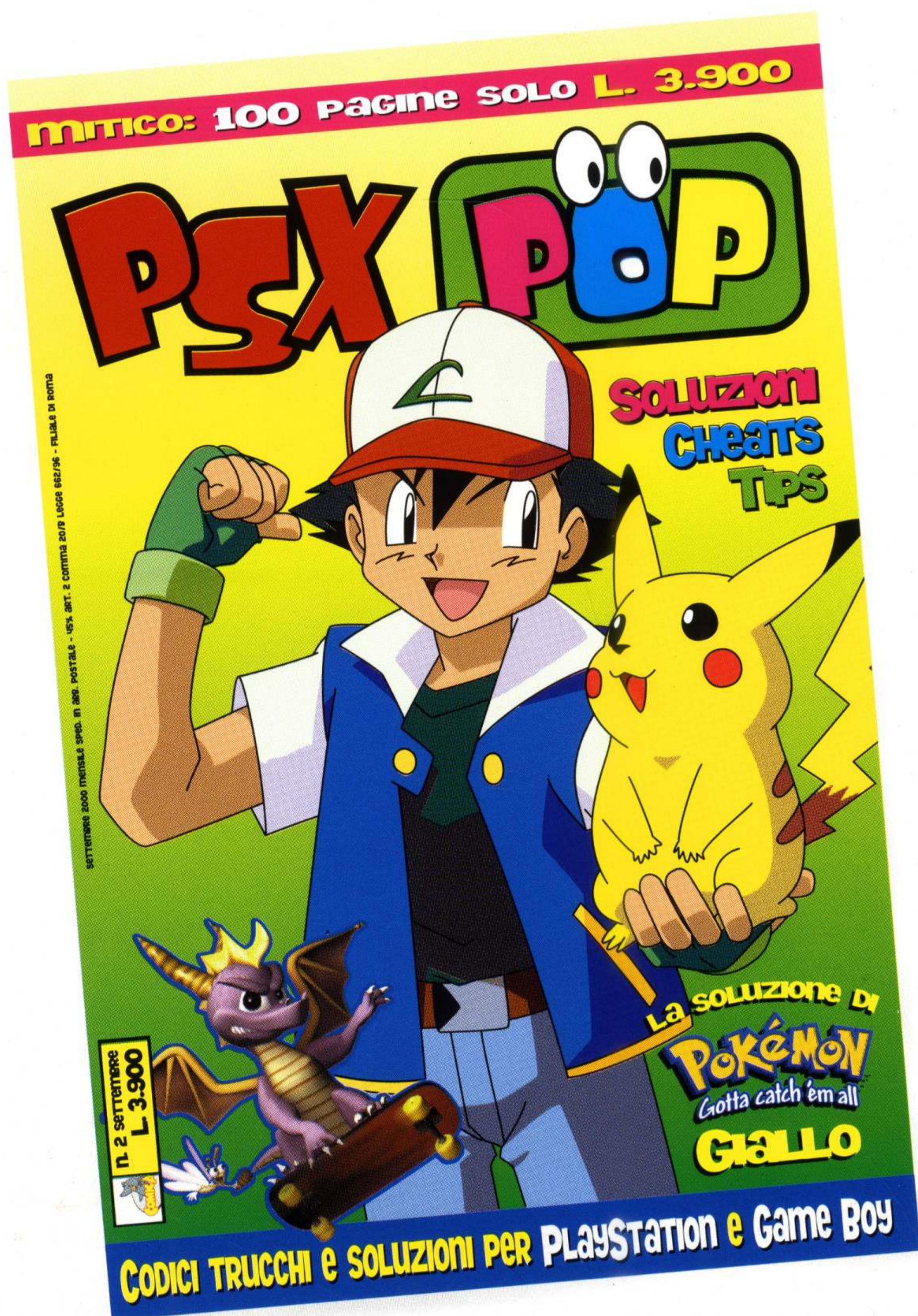
macchine e crimini sul Game Boy Color

8 NUOVI POKÉFILES!

RECENSIONI IK+2000 ■ TOCA ■ Croc Triple Play 2001 ■ Asterix ■ e altri ancora...

N. 3 Ottobre 2000

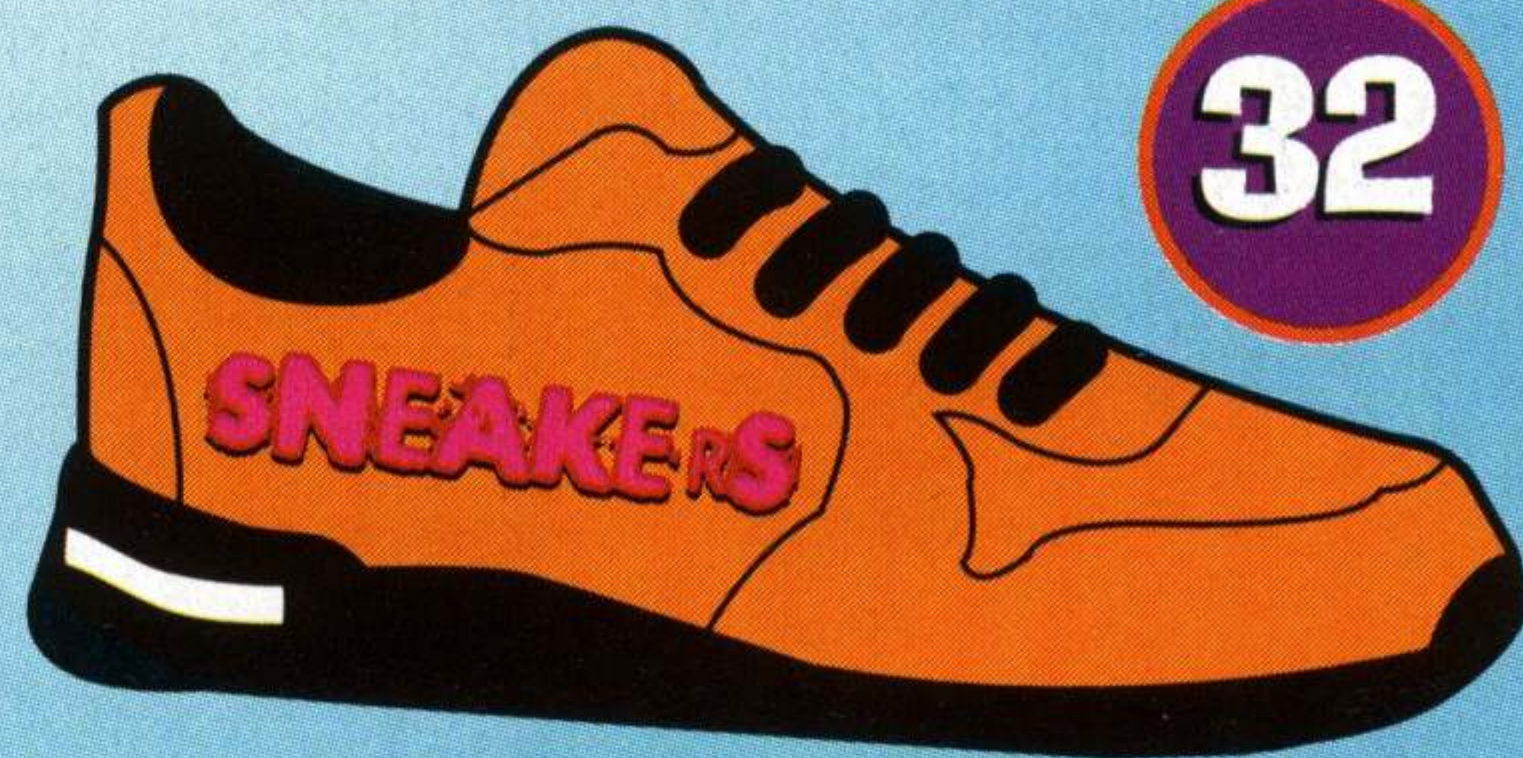
FARÇITO DI GAME BOY, RIPIENO DI POKÉMON E CONDITO CON ALLEGRIA

OTTOBRE 2000 MENSILE SPED. IN ABB. POSTALE - 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI ROMA - ISSN 1128-3815

COSA C'È DI BELLO QUESTO MESE...

CHECKITOUT

GAME HOT LINE 28

8 SPECIALE POKÉMON GOLD & SILVER

GAME CODEX 32

SNEAKERS

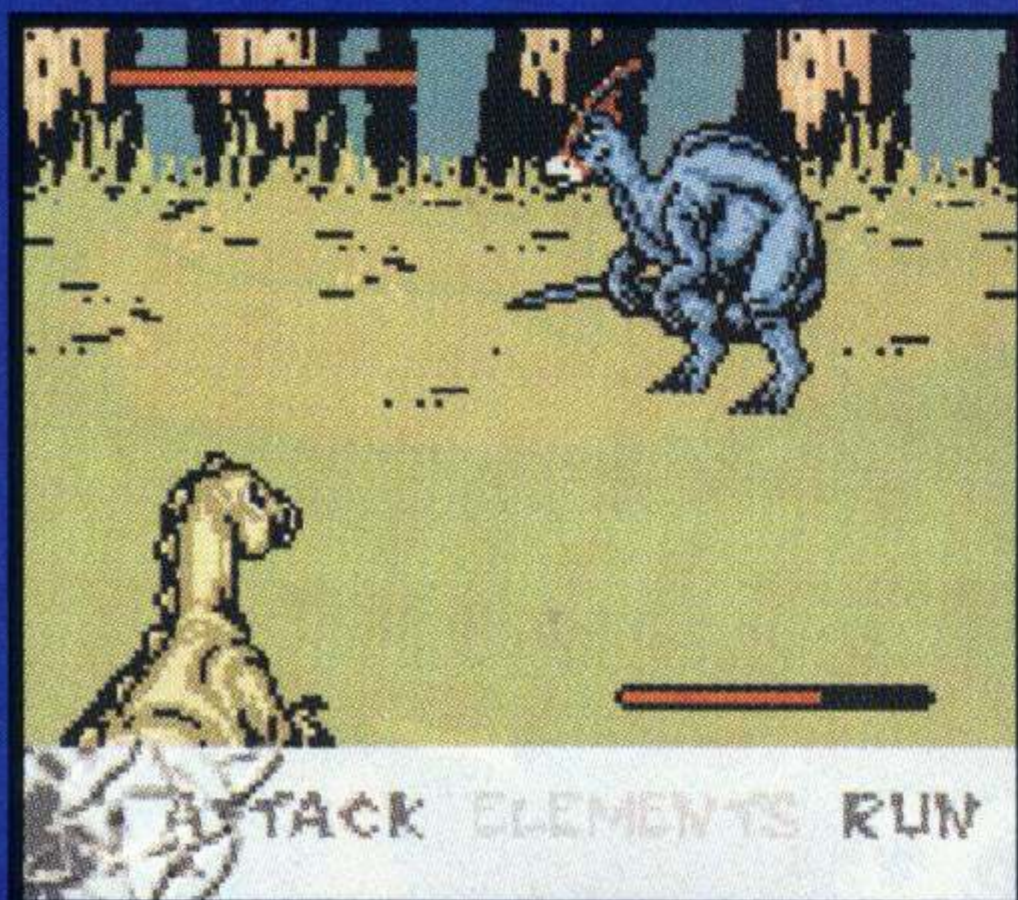
16 GAMEplay

Uno sguardo furtivo ai prossimi arrivi

COSA BOLLE IN PENTOLA?

DINOSAUR'US

I DINOSAURI SONO DI NUOVO FRA NOI! LA ELECTRONIC ARTS LI HA RIESUMATI CON IL SUO PROSSIMO GIOCO

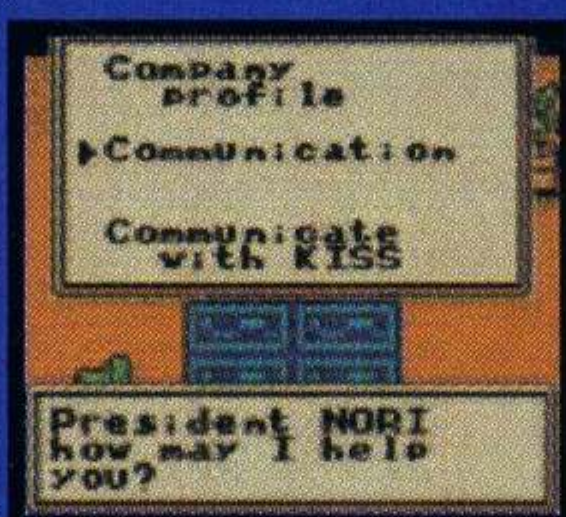
Vi siete lasciati catturare dai Pokémon e dalla sfida al miglior esemplare? Sareste disposti a fare follie pur di ottenere un pezzo raro per la vostra collezione? Avete un'iguana in casa, ma sognate di possedere un bel coccodrillo? Se le cose stanno così, oltre a meditare l'eventualità di un immediato ricovero, ringraziate la Electronic Arts e accogliete con un applauso la sua prossima creazione! Si tratta di un GdR d'azione che conquisterà i collezionisti più incalliti, nonché gli amanti dei rettili di ogni specie...
Sei uova si sono appena dischiuse e altrettanti piccoli dinosauri sembrano disperatamente in cerca di un'affettuosa mammina! Benvenuti in Dinosaur'us, scegliete il vostro pupillo e conducetelo attraverso l'area di gioco a scorrimento orizzontale, il vostro compito sarà quello di accudirlo e farlo crescere. Per sfamarlo, potrete procurargli succulenti prede o ricercare dei particolari power up. Questi determineranno l'evoluzione del vostro dinosauro, conferendogli specifiche abilità da sfruttare in battaglia. Tanto per fare un esempio, il fuoco lo renderà abile nel lanciare pericolose fireball contro gli avversari. La dinamica delle battaglie ripropone quella tipica degli scontri tra Pokémon: combatterete a turno, sfruttando le abilità del vostro pupillo e gli oggetti a vostra disposizione. Dovrete affrontare più di 12 nemici e ciascuna battaglia vi farà guadagnare diversi punti esperienza che incrementeranno la combattività del vostro dinosauro. Graficamente parlando, il vostro eroe occuperà circa un terzo dello schermo e potrà contare su una vasta gamma di animazioni; potrete impartirgli qualsiasi ordine e lo vedrete correre, nuotare, saltare e gettarsi dai pendii. Come per i Pokémon, anche in questo caso è garantito il supporto per il cavo link grazie al quale potrete sfidare i vostri amici e le loro creature. Stando ai comunicati della Electronic Arts, il gioco è praticamente completo e mancano solo un paio di ritocchi prima dell'uscita definitiva. Diciamo che, a occhio e croce, il titolo dovrebbe rendersi disponibile nel mese di Novembre.

MERLIN

MAGIA E PIATTAFORME IN QUESTO NUOVO ACTION GAME PER GAME BOY COLOR

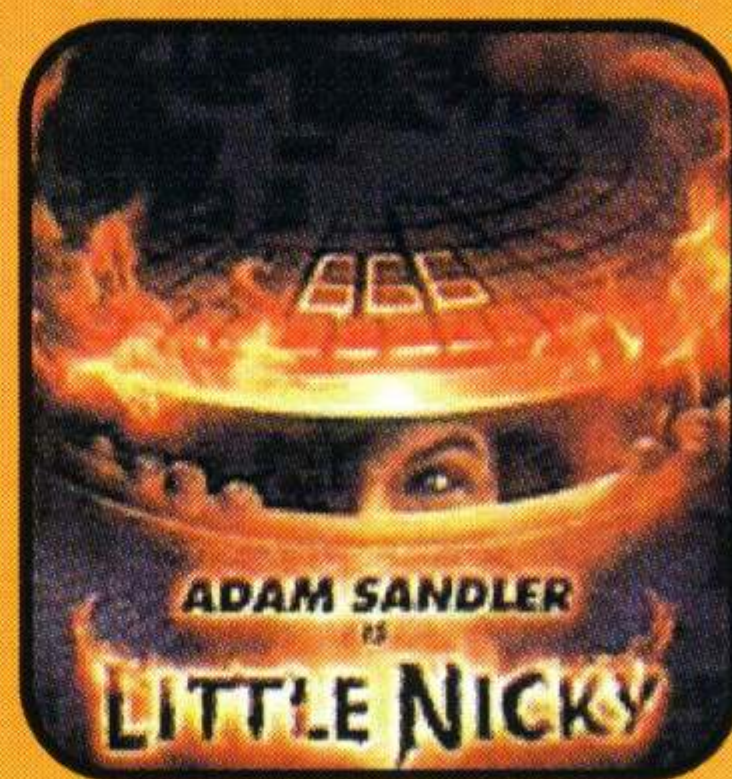
Sempre dalla Electronic Arts è in arrivo, solo per GBC, un gioco con il mitico Mago Merlino. Se avete avuto modo di giocare a Magician Lord su NeoGeo, allora vi troverete come a casa vostra, altrimenti continuate a leggere per scoprire di cosa si tratta. Merlin è sostanzialmente un platform game composto da cinque mondi: dei primi quattro, ciascuno ruota intorno ad uno degli elementi principali del cosmo (terra, fuoco, aria e acqua), il quinto, invece, rappresenta un viaggio attraverso il mondo degli umani. Il vostro obiettivo consiste nell'annientare le malefiche presenze che infestano ciascuna delle aree di gioco. Come? Ma ricorrendo alla magia, ovvio! Nel gioco saranno presenti oltre 25 tipi di nemici, dai nani ai giganti di pietra, ognuno con le proprie strategie d'attacco. Per sconfiggere i vostri avversari, potrete ispezionare i vari livelli, rintracciando numerosi power up che aumenteranno le vostre abilità e la potenza di fuoco. Oltre a ricorrere alle arti magiche, avrete modo di saggiare la stabilità delle varie piattaforme e potrete esibirvi in salti mozzafiato che si riveleranno necessari per proseguire l'avventura. Ciascun mondo è composto da due livelli a piattaforme e da un altro in stile shoot'em up. Giunti a metà di ciascun livello, dovrete affrontare un mini boss... Un'impresa piuttosto semplice che precluderà agli scontri massicci con i boss finali, ossi duri che, se dovessero cogliervi impreparati, vi faranno soffrire le pene dell'inferno!
Il gioco fa parte di una collana di ben sette titoli che la Electronic Arts è in procinto di rilasciare nei prossimi sei mesi e dovrebbe vedere la luce per Novembre.

ROBOPON: SUN VERSION

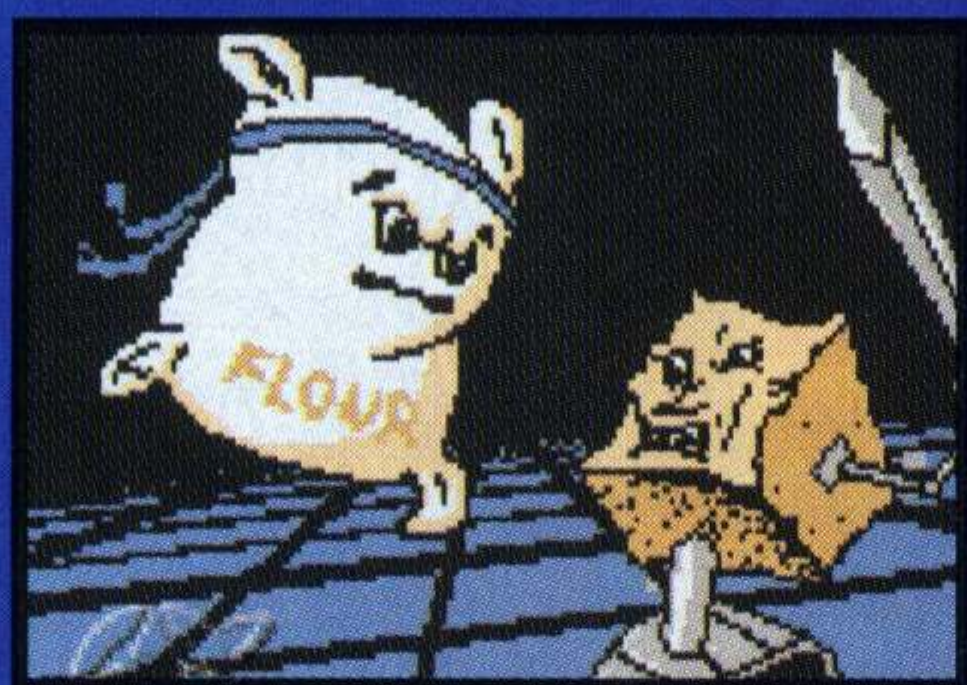
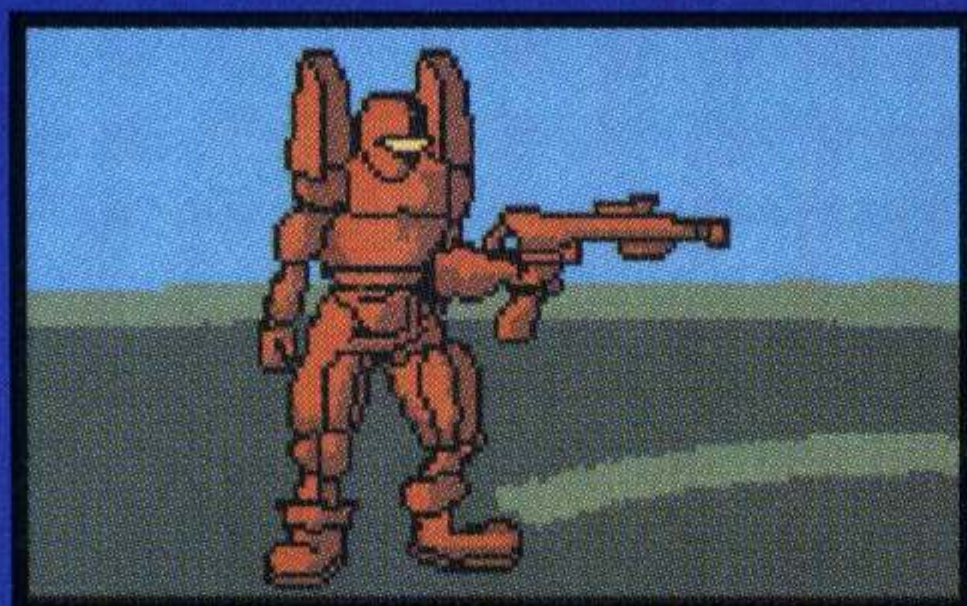
ATLUS STA LAVORANDO A UN GDR ALLA POKÉMON, CON DIVERSE NOVITÀ INTERESSANTI...

Sulla scia dell'enorme successo riscosso dai Pokémon in tutto il mondo, Atlus cerca di ritagliarsi la propria fetta di gloria realizzando, per il mercato occidentale, un GdR sulla falsariga di Pikachu e compagni.
Sull'isola di Porombo, Robopon e gli esseri umani vivono insieme in armonia. Per poter partecipare al BattleRobo Tournament, tutti gli abitanti sono alle prese con la creazione del proprio Robopon. Cody, il protagonista del gioco, eredita dal nonno Hogle una compagnia produttrice di Robopon, purtroppo sull'orlo della bancarotta. Per salvare la compagnia e riportarla agli antichi splendori, Cody decide di partecipare al BattleRobo Tournament col suo Robopon. Il gioco saprà conquistare i collezionisti di tutte le età, proponendo oltre 150 esemplari da catturare e aggiungere alla propria collezione. Questa volta non si tratterà di animali da combattimento, bensì di macchine potenziabili con l'ausilio di nuovi pezzi sempre più performanti. Grazie all'uso del cavo link, potrete sfidare il Robopon di un amico, ma le novità annunciate non risiedono tanto nel gioco vero e proprio, quanto nella cartuccia sulla quale il titolo alloggerà. Quest'ultima sarà fornita di una porta a raggi infrarossi chiamata GB Kiss. L'utilizzo è semplice e, al tempo stesso, geniale: sfruttando un qualsiasi apparecchio a raggi infrarossi, sarà possibile sbloccare nuovi personaggi e oggetti nascosti. Segnali diversi hanno effetti differenti nel gioco, starà a voi procurarvi gli accessori più disparati per la casa (dal telecomando della TV a quello del Videoregistratore) e sperimentare quale segnale offre i vantaggi di cui avete bisogno per i vostri Robopon.
Vi chiederete perché la cartuccia non sfrutti la porta IR del Game Boy Color, l'arcano è presto spiegato: il gioco sarà compatibile con tutte le versioni del Game Boy in circolazione (in bianco e nero, a colori e Game Boy Pocket), oltre a quelle di prossima uscita (Game Boy Advance) sprovviste di porta IR. Inoltre, grazie alla GB Kiss potrete scambiarvi i Robopon con i vostri amici. Se tutto questo non fosse ancora riuscito a stupirvi, sappiate che nella cartuccia si trova una batteria che tiene conto del tempo: come in Pokémon Gold e Silver, anche in Robopon gli eventi seguono il loro corso temporale. Tutto ciò non fa che aggiungere nuova linfa al gameplay e contribuirà a tenervi sulle spine anche quando la console è spenta, perché continuerete a chiedervi cosa vi state perdendo! Per evitare di farvi impazzire, uno speaker montato sulla cartuccia vi segnalerà, a gioco spento, gli eventi che sono in procinto di accadere.
Il gioco, uscito originariamente in Giappone, avrà presto, grazie alla Atlus, una versione in lingua inglese. Se tutto va bene, potremo mettere le mani su una copia definitiva di Robopon verso la fine dell'anno.

LITTLE NICKY

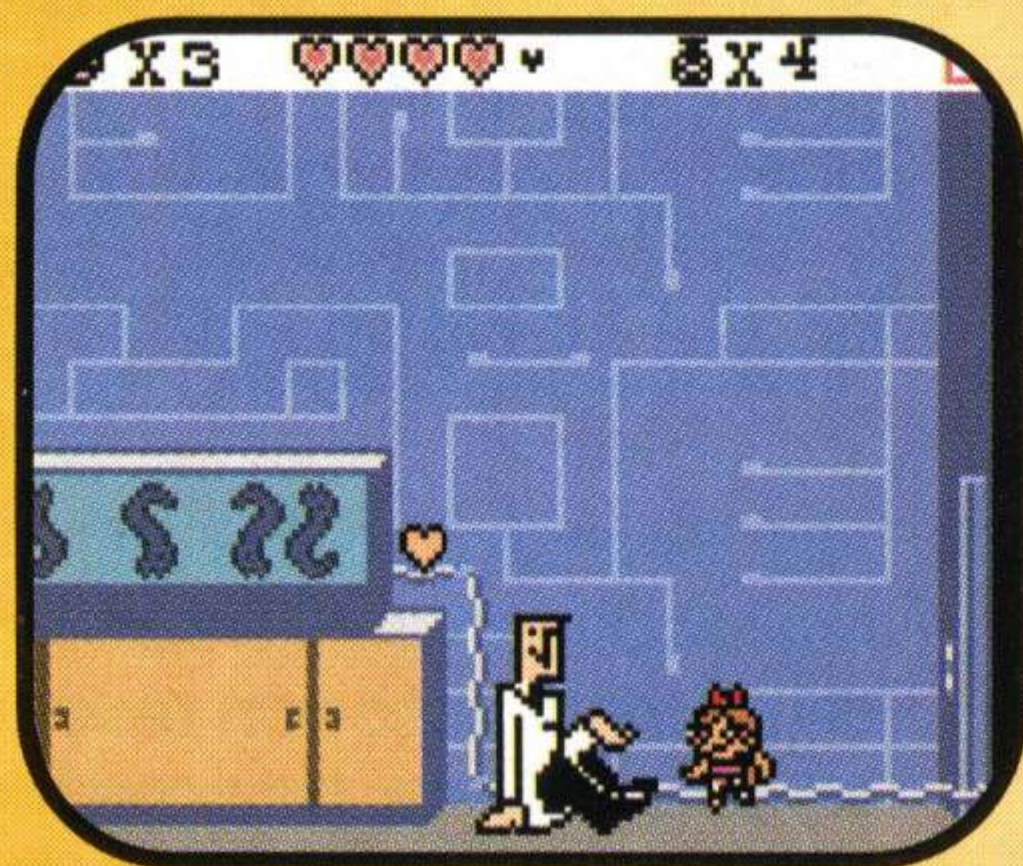
UN TIE IN PER GAME BOY COLOR? VEDIAMO DI COSA SI TRATTA...

Ricordate quel film in cui il protagonista, Adam Sandler, impersonava nientepopodimenoché il figlio di Lucifero? Il titolo in questione sta per proporvi la medesima situazione e voi potrete riviverla in prima persona! Pronti a vestire i panni del diabolico Little Nicky? Il poveretto sembra aver avuto due problemi di troppo: i suoi fratellini! Dopo l'abdicazione del padre, gli altri suoi due figli, gli aspiranti successori al trono di Ade, si vedono tagliati fuori da ogni diritto di discendenza. Per tutta risposta, decidono di creare sulla Terra un regno alternativo a quello del padre, scegliendo York City come sede. Qui entrerete in gioco voi: nei panni di Little Nicky sarete spediti sulla Terra per combattere i vostri fratelli ed evitare che vostro padre faccia una brutta figura! Senza contare che il vostro intervento salverà il mondo dall'inesorabile distruzione, vi sembra poco? Fortunatamente per voi, non vi troverete soli ad affrontare la delicatissima missione, avrete infatti un collaboratore d'eccezione: un cane parlante. Attraverso i 14 livelli ambientati per le strade di New York, Little Nicky deve prima sconfiggere gli scagnozzi dei fratelli, dopodiché potrà concentrare le sue forze contro i due pericolosi consanguinei. Il nostro eroe possiede dei poteri fuori dal comune: può sputare fuoco, sparare un raggio vaporizzante e possedere i corpi di innocenti cittadini per forzarli ad eseguire i suoi ordini.
Digital Eclipse e Ubi Soft puntano molto su questo gioco e i motivi sono molteplici. I contenuti piuttosto "forti" potrebbero fare di Little Nicky il primo gioco vietato ai minori. Anche se ancora non si conosce l'entità dei tagli apportati alla versione definitiva, è certo che il gioco non risparmierà scene crude e violente, proponendo addirittura le sequenze parlate tratte direttamente dal film, senza eccessive censure.
Sembra, inoltre, che nella versione finale saranno inclusi diversi mini-giochi ispirati alla stessa pellicola, per offrire un piacevole diversivo all'azione principale. Il gioco è realizzato dalla Digital Eclipse e il motore grafico sarà praticamente identico a quello usato in Tarzan, altro successo della stessa casa produttrice. Speriamo che tutte queste premesse trovino conferma nella versione finale...

FGB

SE DOVESSIMO PREMIARE UN GIOCO IN BASE ALLA SUA STRANEZZA, ALLORA QUESTO SAREBBE UN CAMPIONE ASSOLUTO...

Plasma Works descrive FBS come un mix fra Roboton e Gauntlet. Non potrebbe esserci paragone più azzeccato! Infatti, dovrete condurre il vostro personaggio attraverso numerosi labirinti (128 per la precisione), uccidendo mostri e creature di ogni specie (si parla di 50 tipologie diverse). L'azione verrà più volte interrotta da brevi spezzoni filmati con testo a margine che vi illustreranno lo svolgersi della trama. Captain Flour è stato rapito dalla stessa ragazza che aveva salvato in precedenza, spetterà a voi liberarlo, aprendovi la strada sul pianeta Kiwi. La visuale dall'alto vi consentirà di dominare la scena, garantendo un ottimo controllo dello spazio che vi circonda. Per variare il gameplay, potrete giocare nei panni di cinque personaggi differenti, ciascuno dotato di abilità e attributi peculiari, ma soprattutto artefice di una storia diversa. La voglia di sperimentare tutte le situazioni previste influirà notevolmente sulla longevità del titolo. Graficamente FGB potrebbe essere definito grezzo, ma rende bene l'idea, con protagonisti e nemici tratteggiati in modo basilare per consentirvi di visualizzarne un numero superiore sullo schermo. Stando ai Plasma Works, fra nemici, proiettili ed esplosioni possono essere visualizzati 256 elementi contemporaneamente! Anche in questo caso si cerca una società interessata alla pubblicazione che, salvo ripensamenti, dovrebbe riguardare esclusivamente il Game Boy Color.

POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO

GLI EROI DI CARTOON NETWORK SARANNO PROTAGONISTI DI BEN TRE GIOCHI PER GAME BOY COLOR, ECCOVI IL PRIMO...

Quando sulla città di Townsville incombe un pericolo, l'unica soluzione è chiamare Bubbles, Blossom e Buttercup, le Powerpuff Girls! Sotto il controllo del Professor Utonium, le ragazze si cimentano in una nuova avventura, sfidando una nutrita schiera di coloratissimi nemici... Bisogna agire prima che gli eventi prendano una brutta piega! Creata dal cartoonist Craig McCracken, la serie è diventata una delle più popolari di Cartoon Network. Nella fattispecie, controllerete solo Blossom, nel tentativo di eliminare i vari cattivoni di turno prima che questi facciano altrettanto con voi. Blossom combatterà contro Mojo Jojo, Bratty Little Princess, Roach Coach e altri personaggi della serie tv, ma attenzione perché non basteranno riflessi veloci come la luce, per avere la meglio dovrete mettere in moto anche il cervello. Bad Mojo Jojo è il gioco dedicato a Blossom, ma non preoccupatevi perché ce ne sarà uno per ciascuna delle Powerpuff Girls, sempre e solo per Game Boy Color! E (udite, udite!) tutti saranno compatibili fra loro, grazie alla porta a infrarossi che vi consentirà di trasferire gli oggetti da un gioco a un altro e così via. Sembra, inoltre, che Cartoon Network stia lavorando con Bay Area Multimedia per rilasciare degli spezzoni nascosti nel gioco, tramite password che appariranno durante lo show. Tenete gli occhi aperti, perché la data d'uscita è prevista per la fine dell'anno.

SHANTAE

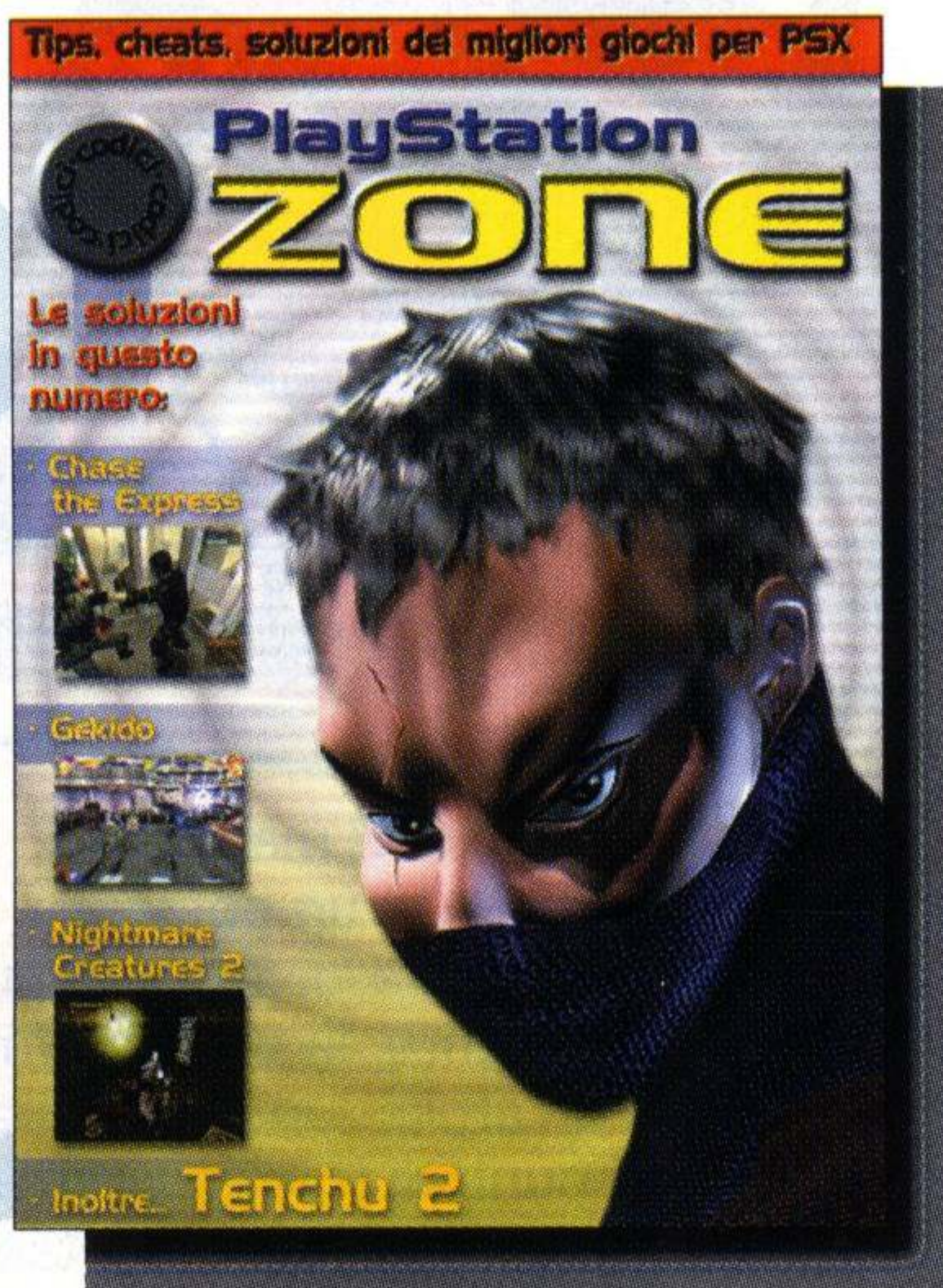
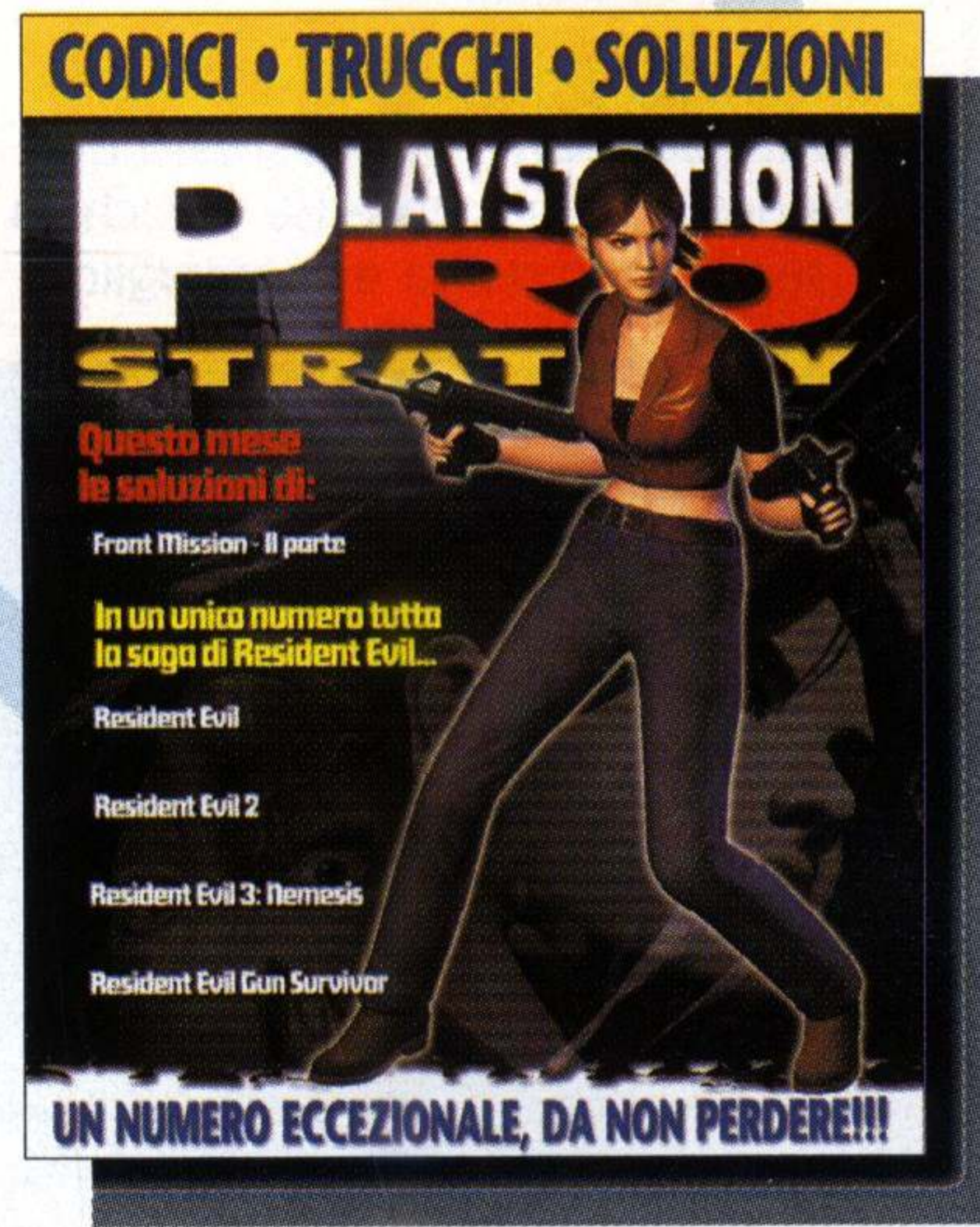
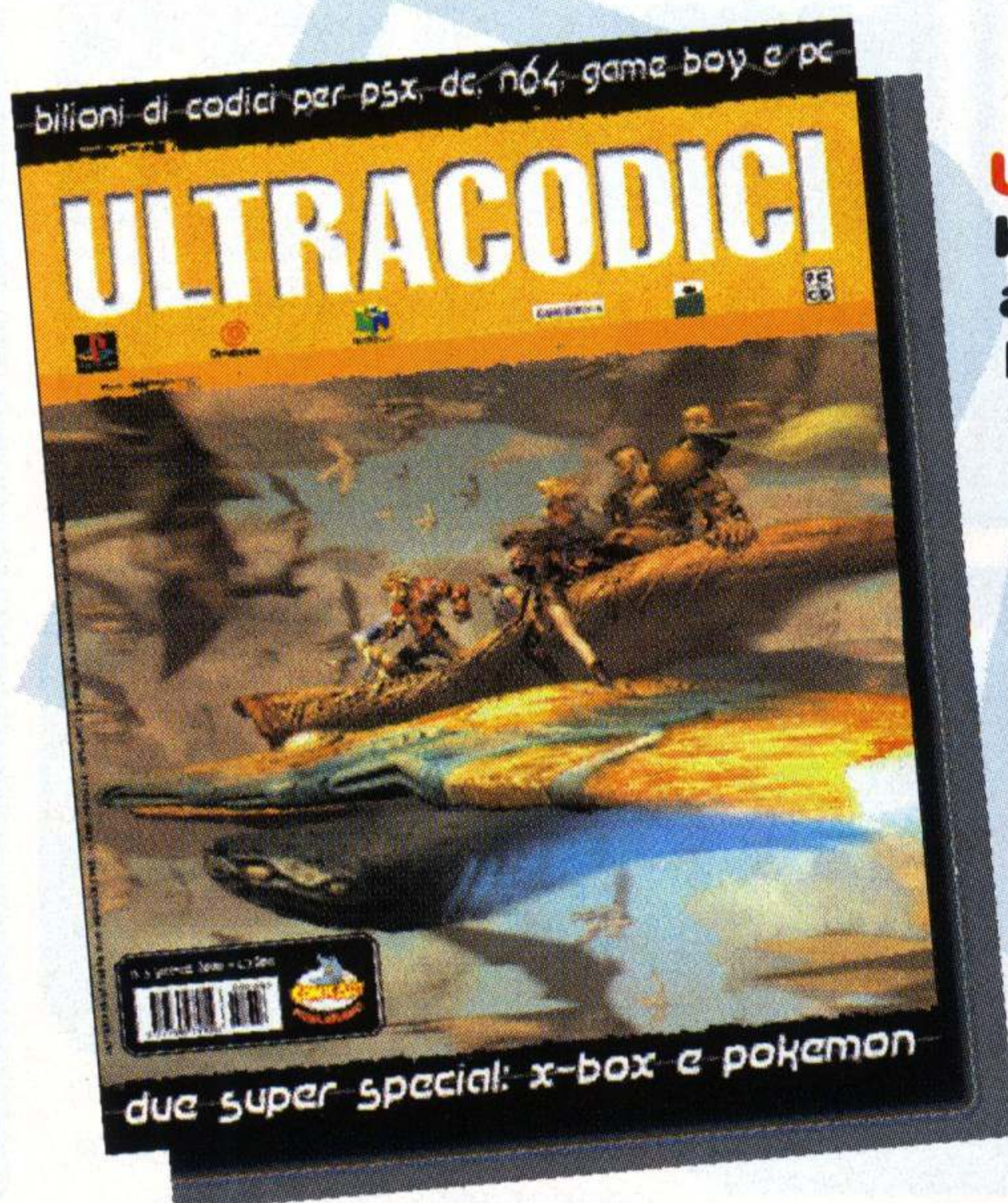
I DESIGNER DI XTREME SPORTS STANNO LAVORANDO A UN PLATFORM ORIGINALE PER GAME BOY COLOR...

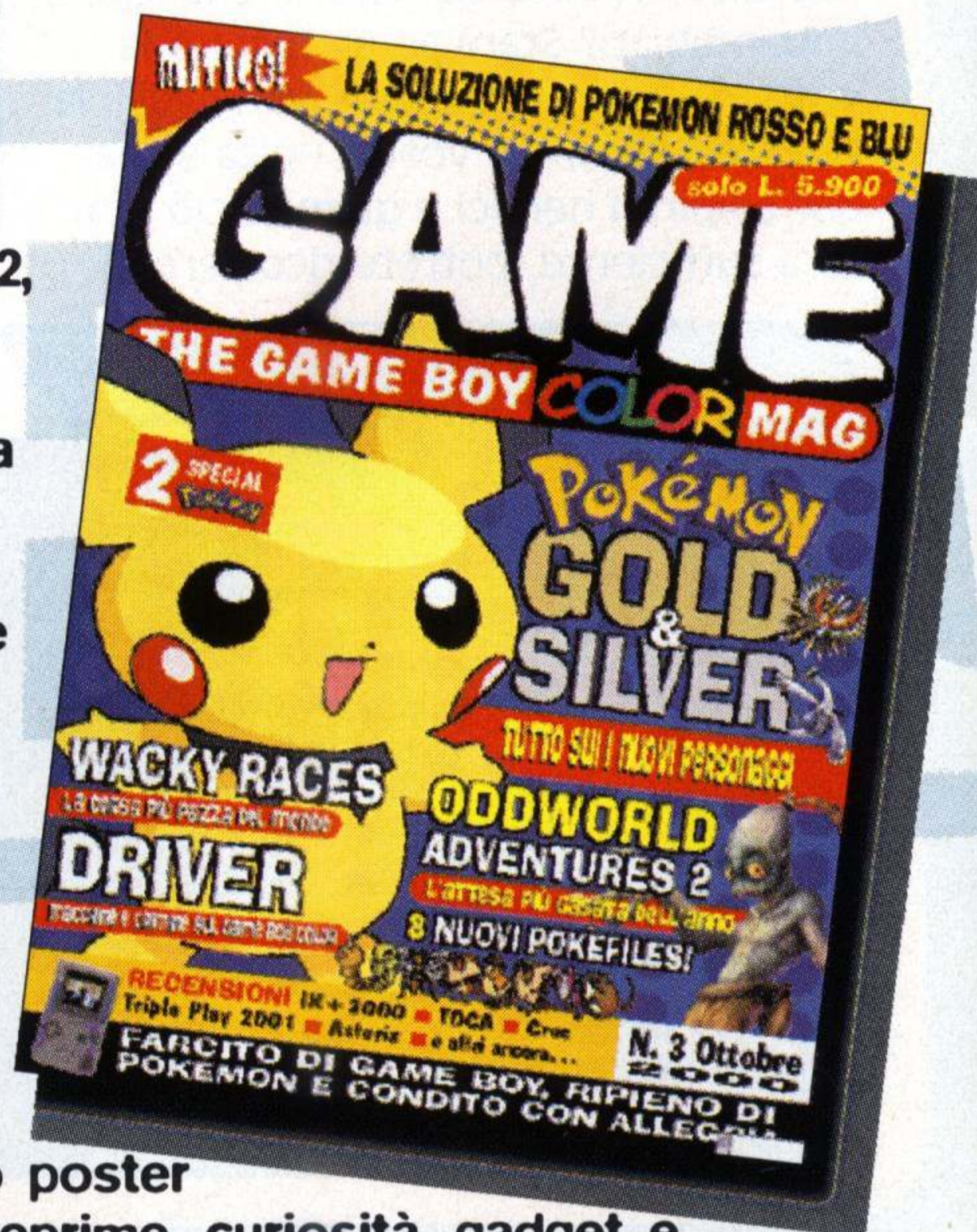
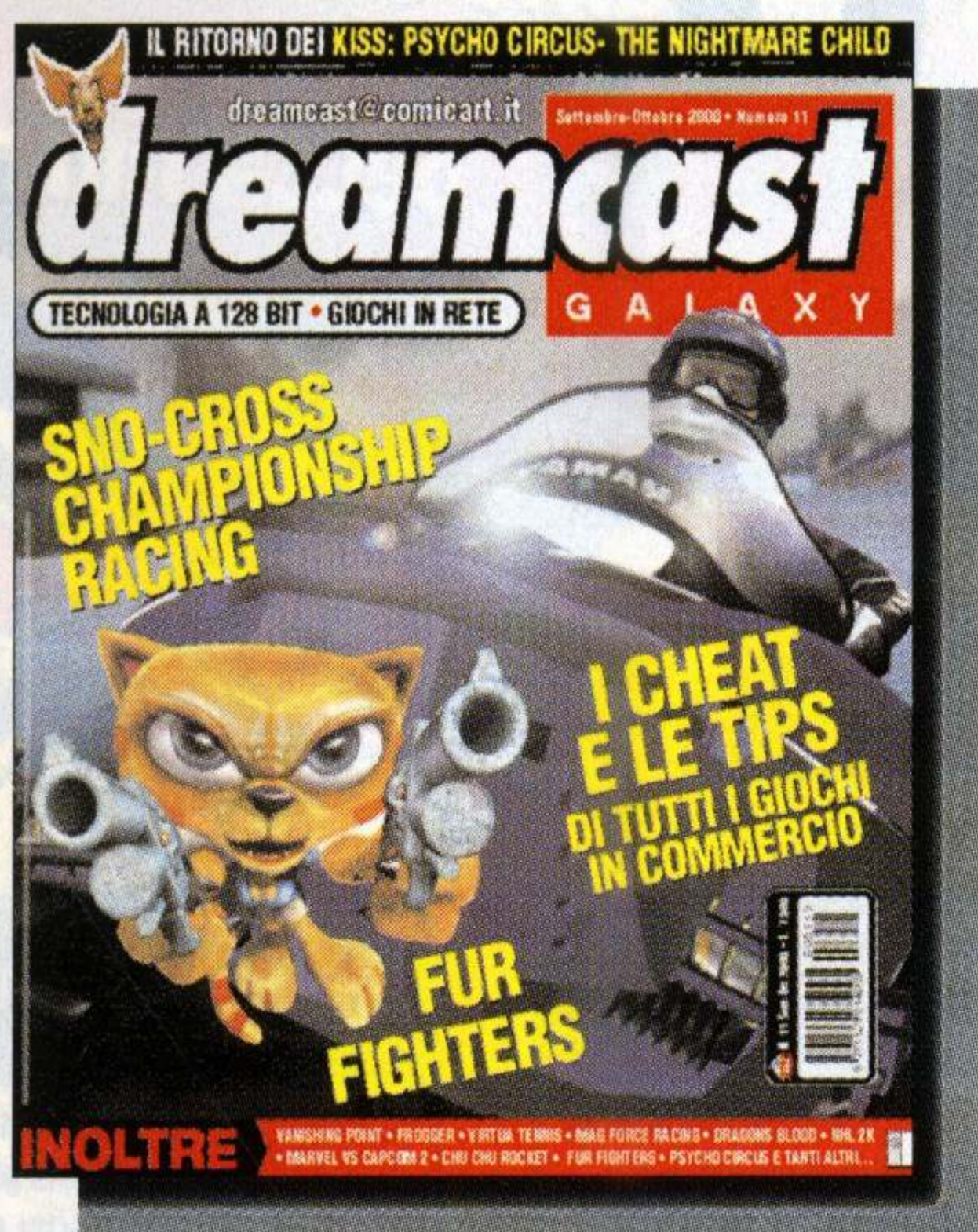
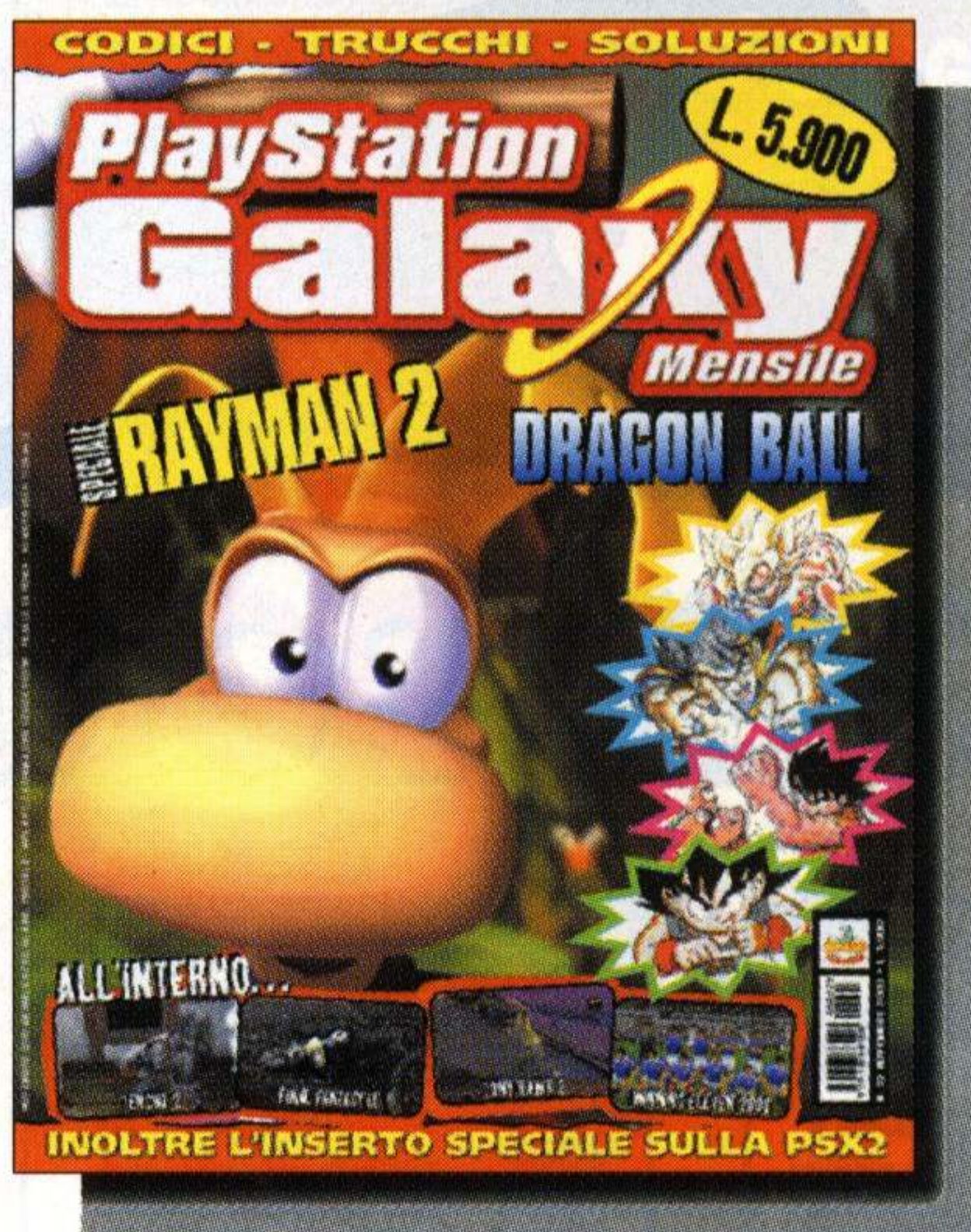
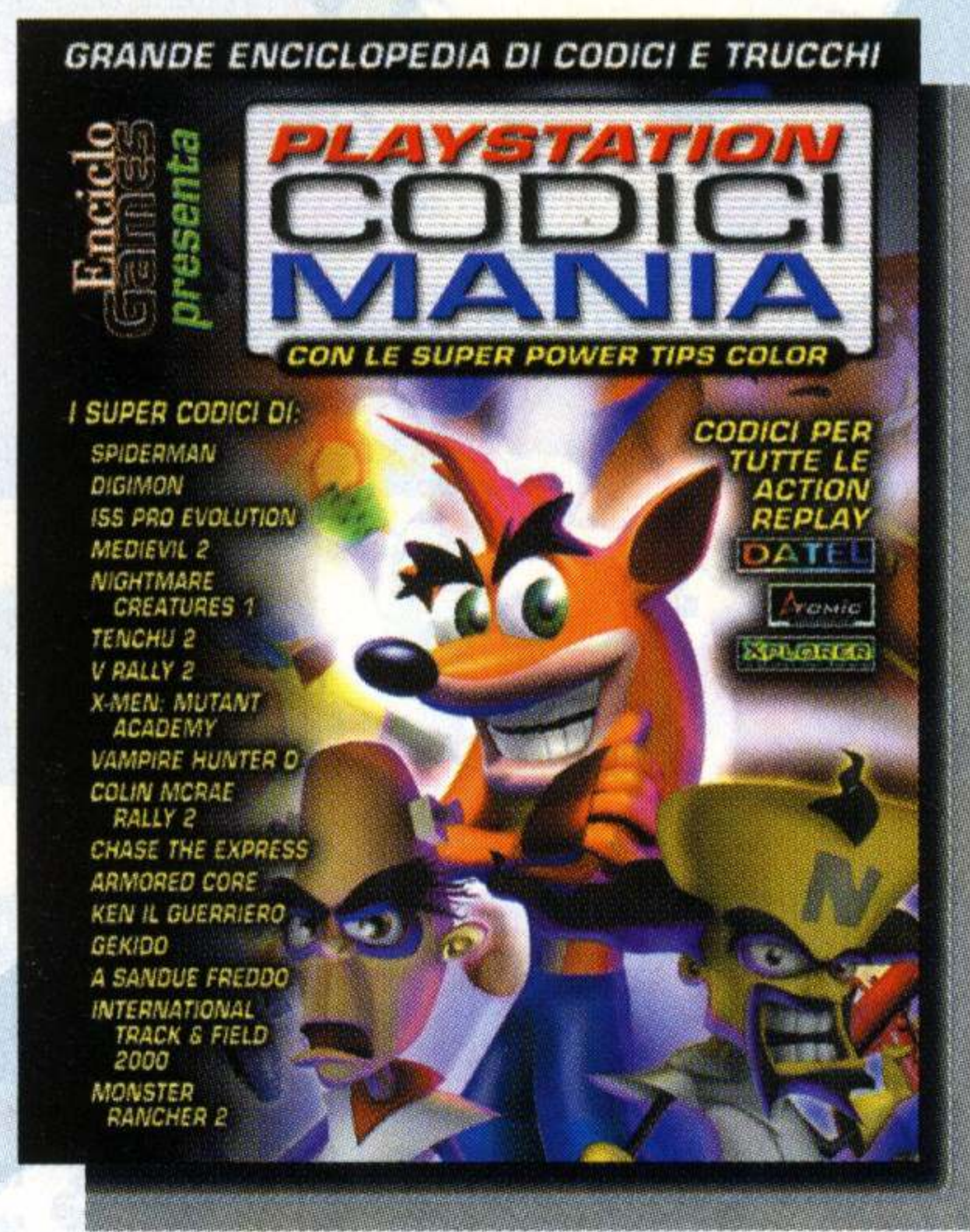
Una perfida (ma graziosa) pirata (o piratessa? Boh?) s'impossessa del progetto di una potente macchina a vapore, seminando paura e scompiglio nella pacifica città di Harbor Town. I cittadini chiedono aiuto a un'altra donna, l'avvenente Shantae, per recuperare il progetto, prima che cada nelle mani sbagliate. Risky Boots (questo il nome della pirata) ha in mente di modificare la macchina a vapore, al fine di creare un marchingegno in grado di potenziare qualsiasi cosa venga in esso introdotta. Lo straordinario potere di 4 misteriosi talismani magici complica le cose... La pacifica macchina a vapore, nelle mani di Risky Boots, si trasformerebbe in un'arma dal potenziale semplicemente spaventoso e Shantae deve impedire che tutto ciò accada! Allora, che fate li imbambolati? Starà a voi guidare la vostra eroina attraverso i vari livelli, la sua treccia sarà la vostra unica arma per colpire i nemici e quando ciò non sarà sufficiente, potrete ricorrere ai poteri magici di Shantae e trasformarla in un potente animale (a seconda del caso, Shantae può tramutarsi in un elefante, in una scimmia, in un ragno o in un'arpia). Ogni creatura possiede i propri punti di forza e starà a voi decidere quando tramutare Shantae e come. Con l'aiuto di particolari talismani, ciascun essere può essere potenziato con un attacco speciale: l'elefante può saltare sopra ai nemici riducendoli a fogli di carta, il ragno può sputare veleno... Il gioco sfrutta il classico scrolling orizzontale tipico dei migliori platform su Game Boy Color e offre una grafica di ottima fattura, specialmente per ciò che riguarda la definizione e le animazioni della protagonista. Il sapiente uso dei colori è in grado di ovviare alle limitazioni tecniche della macchina nel simulare effetti particolari, primo fra tutti la profondità nelle zone d'ombra. Per spezzare il ritmo dell'azione, i programmatori hanno pensato bene di inserire 5 mini-giochi che ricompenseranno i giocatori più audaci e pronti a esplorare i livelli nei minimi particolari. Fra le prove inserite, troviamo: una gara di ballo, il tiro alla fune, una gara di corsa e una sfida ai dadi. L'unico vero problema del gioco è che non è stato ancora trovato un editore, ma, vista la bontà del prodotto, crediamo che i pretendenti non tarderanno a farsi vivi! Speriamo! Per concludere, segnaliamo che il gioco supporterà sia il cavo link che la porta a infrarossi.

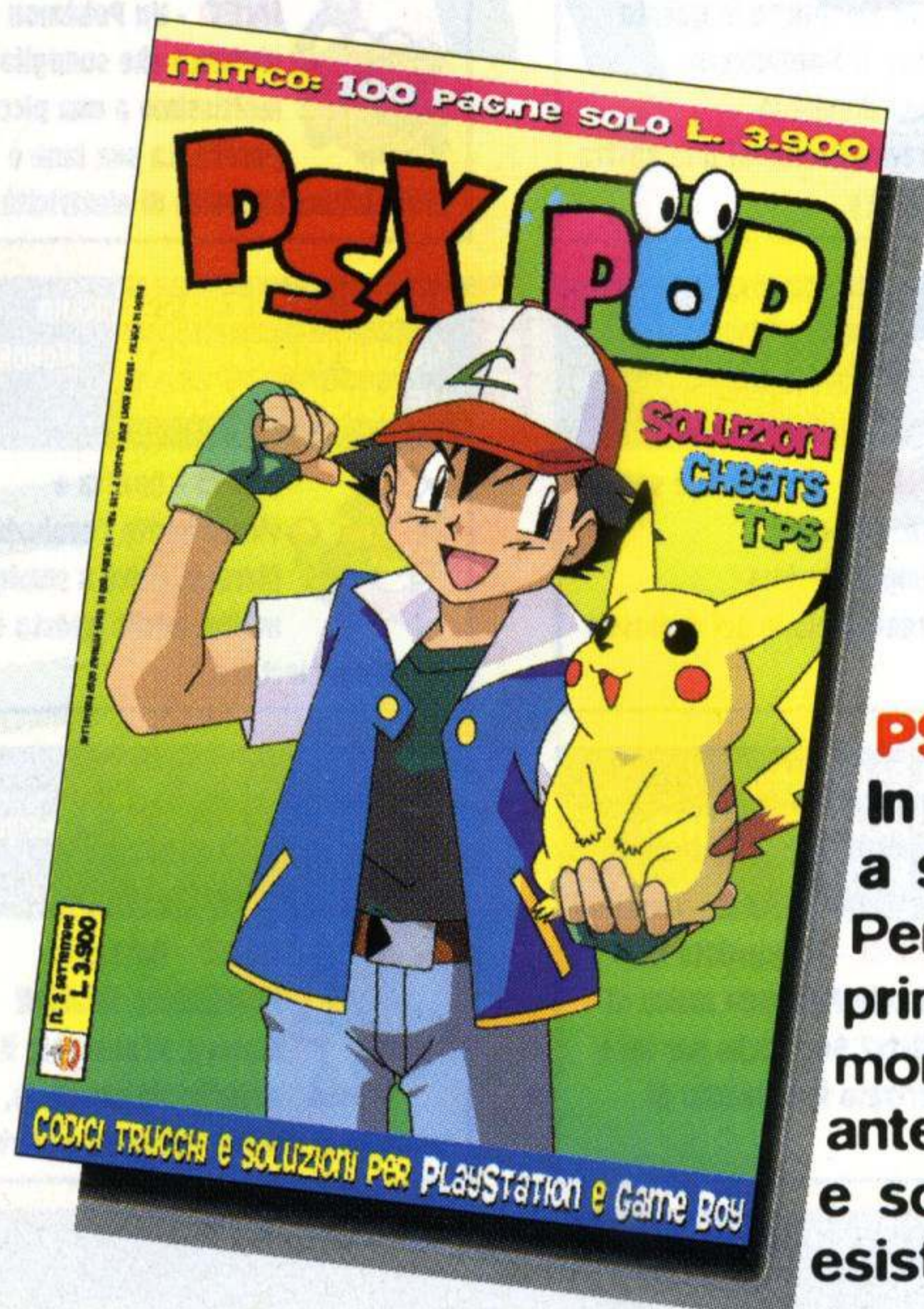
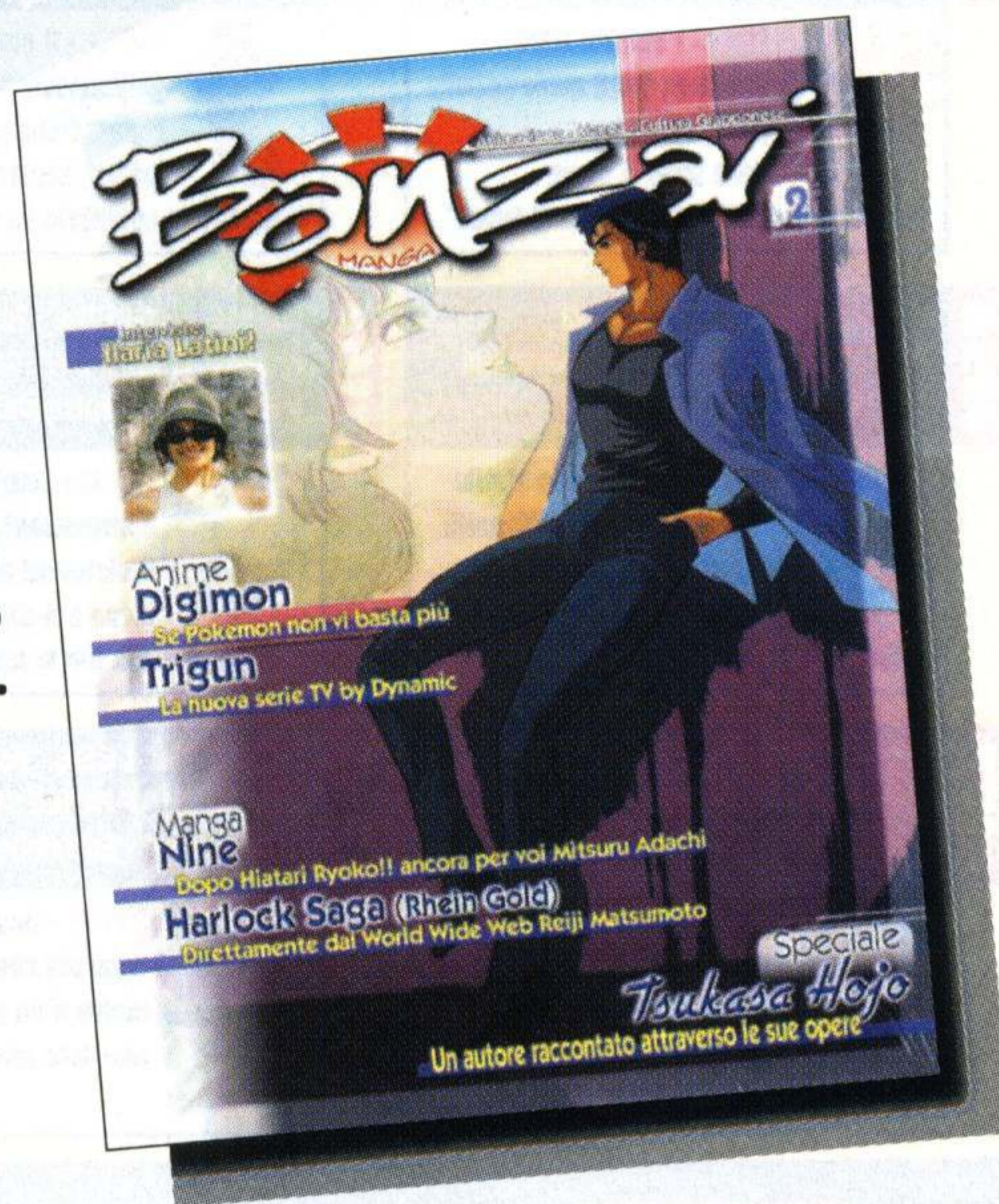
GIOCARE E' BELL[O]

LE USCITE D[I]

NUOVO FORMATO

EXTREME PLAYSTATION N° 25 - NUOVO FORMATO
In edicola dal 27 settembre 2000 a sole lire 3.900
Nuovo formato, più pagine e un prezzo incredibile! Una marea di news, una quintale di preview, mega recensioni e, in attesa dell'uscita ufficiale della PlayStation 2, la squadra di Extreme studia i primi titoli per voi! Inoltre trucchi, codici e la soluzione di Vagrant Story.

PLAYSTATION ZONE n° 23
In edicola dal 5 ottobre 2000 a sole lire 7.900
Un numero al fulmicotone!!! Un mese all'insegna dell'azione e dell'avventura con la soluzione completa di Gekido, Thencu 2 e Nigthmare Creatures 2. E per finire una montagna di codici e tips dell'ultima ora!!!

PLAYSTATION PRO STRATEGY N° 23
In edicola dal 10 ottobre 2000 a sole lire 7.900
Cosa ci troverete questo mese? Le ultime news, i codici aggiornati delle uscite più recenti, i nuovi aggiornamenti dell'X-Plorer, la conclusione di Front Mission 3 e un mega speciale su Resident Evil: la guida alle varie avventure per avere in un colpo solo tutte le dritte possibili!

ULTRA CODICI N. 5
In edicola dal 5 settembre a sole lire 7.900
Divertimento a 360°! Tutte le news, le anticipazioni, gli speciali e i trucchi delle vostre console preferite. PlayStation, PSX 2, Dreamcast, N64, Game Boy Color, PC e tanto altro ancora. Questo mese: Speciale Game on Line, come giocare in rete senza problemi e Speciale X-BOX, la nuova console marcata Microsoft! Tutti i mesi 96 pagine d'informazione, consigli, tattiche e strategie per chi ama il divertimento elettronico!

GAME - THE GAME BOY COLOR MAG N°3
In edicola dal 20 settembre a sole lire 5.900
La rivista indipendente dedicata interamente al Game Boy Color. Questo mese: tutti i segreti sul personaggio più amato dell'anno, Pikachu e quattro poster in regalo che vi faranno girare la testa! Una marea di recensioni, novità, anteprime, curiosità, gadget e trucchi per conoscere sempre meglio il mondo Nintendo!!!

...CON COMIC ART
DI OTTOBRE!!!

DREAMCAST GALAXY N° 11
In edicola dal 5 settembre 2000 a sole lire 7.900
La 1º rivista italiana indipendente dedicata al mondo Sega. In questo numero: Speciale E3 per ripassare le uscite che ci attendono per quest'inverno. In più molte preview tra cui Vanishing Point e Frogger 2 compreso l'attesissimo e osannato Virtua Tennis. Recensiti per voi anche: Wacky Races, Dragons Blood, NHL 2K, Marvel vs Capcom, Chu Chu Rocket e Fur Fighters. Infine una marea di codici con uno spazio di oltre 10 pagine.

GALAXY PLAYSTATION n° 22
In edicola dal 16 ottobre 2000 a sole lire 5.900
Il mensile della galassia PlayStation vi attende questo mese con uno speciale incredibile su Duke Nukem: Land of Babes! Una marea di preview, recensioni massicce e tutte le consuete rubriche che fanno di Galaxy una rivista incredibile.
All'interno continua anche questo mese la sezione dedicata alla PSX2 con novità e recensioni da capogiro.
Per concludere anche una valanga di Cheat e Power Tips, comprese le schede con i trucchi da abbinare al vostro gioco preferito.

ENCICLOGAMES - VOLUME 7 SPECIALE PSX CODICI MANIA
In edicola a sole lire 7.900
Nessuno ha mai realizzato un'enciclopedia dei videogames dedicata alla PSX!!!
Tonnellate di codici per la tua console preferita nel bimestrale che ha fatto impazzire migliaia di giovani!!!
Trucchi, tips, codici Action Replay e migliaia di consigli per chi vuole ottenere il massimo da un videogames.
Indispensabile per tutti i giocatori, dai novizi ai più esperti!!!

BANZAI MANGA N°2 CON CD-ROM
In edicola dal 27° agosto a sole lire 12.900
Animazione, Manga e cultura Giapponese realizzato dai migliori esperti del settore! Ogni mese allegato in regalo un fantastico CD con numerose rubriche, giochi, video e interviste.

PSX POP N. 2
In edicola dal 14 settembre a sole lire 3.900
Per chi vuole tutto e subito ecco a voi la prima rivista in formato pocket dedicata al mondo delle console. Tutti i mesi troverete anteprime, news, speciali, recensioni, trucchi e soluzioni per ogni tipo di console esistente a sole £ 3.900!

Un Tesoro

abbiamo scavato in profondità e abbiamo trovato **L'ORO & L'ARGENTO** della nintendo

GOLD & SILVER POKÉDEX

#152
NOME INGLESE - Chikorita
NOME GIAPPONESE - Chikorita
VERSIONE - Entrambe

INFO - Uno dei Pokémon che potrete scegliere all'inizio di questa nuova avventura. Si tratta di un Pokémon d'erba.

#153
NOME INGLESE - Bayleef
NOME GIAPPONESE - Bayleef
VERSIONE - Entrambe

INFO - Nella forma evoluta di Chikorita la collana di semi si è trasformata in una di collana di foglie.

#154
NOME INGLESE - Meganium
NOME GIAPPONESE - Meganiumu
VERSIONE - Entrambe

INFO - L'evoluzione finale di Chikorita è davvero fantastica, ammirate la bellissima collana di fiori!

#155
NOME INGLESE - Cyndaquil
NOME GIAPPONESE - Hinoarashi
VERSIONE - Entrambe

INFO - Ecco un altro Pokémon con il quale potrete iniziare il nuovo capitolo della serie. Il nome giapponese significa "Tempesta di Fuoco".

#156
NOME INGLESE - Quilava
NOME GIAPPONESE - Magumarashi
VERSIONE - Entrambe

INFO - Il secondo stadio d'evoluzione di Cyndaquill. I Quilava selvaggi sono in grado di utilizzare attacchi come il Growl e lo Slash.

#157
NOME INGLESE - Typhlosion
NOME GIAPPONESE - Bakufun
VERSIONE - Entrambe

INFO - L'evoluzione finale di Cyndaquill. È in grado di reggersi sulle zampe posteriori e ha un pericoloso collare di fiamme.

#158
NOME INGLESE - Totodile
NOME GIAPPONESE - Waninoko
VERSIONE - Entrambe

INFO - Vi presentiamo il terzo Pokémon che potrete scegliere all'inizio di Gold e Silver. Il nome della versione giapponese significa "Baby coccodrillo".

#159
NOME INGLESE - Croconaw
NOME GIAPPONESE - Arigeitsu
VERSIONE - Entrambe

INFO - La seconda versione di Totodile. Un simpaticissimo coccodrillo vestito da uomo preistorico e appartenente ai Pokémon d'acqua.

#160
NOME INGLESE - Feraligatr
NOME GIAPPONESE - Odairu
VERSIONE - Entrambe

INFO - L'evoluzione finale di Totodile mostra un Pokémon dall'aspetto mostruoso. La sua potenza è paragonabile a quella del temuto Blastoise.

#161
NOME INGLESE - Sentret **NOME GIAPPONESE** - Otachi
VERSIONE - Entrambe

INFO - Il nome significa, in giapponese, "seduto sulla coda". Come potete vedere, infatti, Sentret è in grado di rimanere in equilibrio su di essa.

#162
NOME INGLESE - Furret
NOME GIAPPONESE - Ootachi
VERSIONE - Entrambe

INFO - L'evoluzione di Sentret è interessante. Sembra che evolvendosi abbia perso il suo corpo e si sia trasformato in una grande coda con le zampe.

#163
NOME INGLESE - Hoot Hoot
NOME GIAPPONESE - Hoho
VERSIONE - Entrambe

INFO - Una stranissima creatura che somiglia molto a un gufo dotato di una sola zampa.

#164
NOME INGLESE - Noctowl
NOME GIAPPONESE - Yorunozuku
VERSIONE - Entrambe

INFO - Sicuramente un Pokémon notturno: sarà possibile avvistarlo solo quando calerà il sole...

#165
NOME INGLESE - Ledyba
NOME GIAPPONESE - Redeiba
VERSIONE - Silver only

INFO - Questo è sicuramente un Pokémon insetto. Il suo nome giapponese significa, infatti, Coccinella.

#166
NOME INGLESE - Ledian
NOME GIAPPONESE - Redeian
VERSIONE - Silver only

INFO - La versione evoluta di Ledy Ba sembra decisamente più minacciosa e inoltre può volare!

#167
NOME INGLESE - Spinarak
NOME GIAPPONESE - Itomaru
VERSIONE - Gold only

INFO - Un altro Pokémon insetto, questo però somiglia molto a un ragno velenoso... attenti al suo terribile aculeo!

#168
NOME INGLESE - Ariados
NOME GIAPPONESE - Araidosu
VERSIONE - Gold

INFO - La versione evoluta di Spinarak. Questo Pokémon è dotato di un grande pungiglione e di una forte radibila...

#169
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Kuroba
VERSIONE - Entrambe

INFO - Questo Pokémon somiglia molto a Golbat e potrebbe essere la sua evoluzione. Lo saprete solo giocando!

#170
NOME INGLESE - Chinchou
NOME GIAPPONESE - Chonchi
VERSIONE - Entrambe

INFO - Un Pokémon d'acqua con un aspetto veramente strano, dotato di piccole pinne che gli permettono di nuotare molto velocemente.

#171
NOME INGLESE - Lanturn
NOME GIAPPONESE - Rantan
VERSIONE - Entrambe

INFO - Il secondo e ultimo stadio evolutivo di Chinchou, questo Pokémon sembra molto più adatto al nuoto di quanto lo fosse la sua versione precedente.

#172
NOME INGLESE - Pichu
NOME GIAPPONESE - Pichu
VERSIONE - Entrambe

INFO - Questo tenerissimo animaletto non è altro che lo stadio evolutivo precedente a quello del Pokémon più amato, Pikachu!

#173
NOME INGLESE - Cleffa
NOME GIAPPONESE - Pii
VERSIONE - Entrambe

INFO - Anche in questo caso, il Pokémon in questione è la preevoluzione di una nostra conoscenza: Clefairy.

#174
NOME INGLESE - Igglybuff
NOME GIAPPONESE - Pupurin
VERSIONE - Entrambe

INFO - Non c'è due senza tre, ed ecco la simpaticissima preevoluzione del famoso Jigglipuff!

#175
NOME INGLESE - Togepi
NOME GIAPPONESE - Togepi
VERSIONE - Entrambe

INFO - Vi ricordate il piccolo Pokémon amico di Misty? Be', anche per lui è arrivato il momento di evolversi.

#176
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Togechikku
VERSIONE - Entrambe

INFO - La versione finale di Togepi. Alla piccola creatura uscita dall'uovo sono spuntate anche le ali, sarà un Pokémon volante?

#177
NOME INGLESE - Xatu
NOME GIAPPONESE - Neitei
VERSIONE - Entrambe

INFO - Questo è probabilmente un Pokémon volante, anche se apparentemente non sembrerebbe adatto al volo.

#178
NOME INGLESE - Xoqo
NOME GIAPPONESE - Neiteio
VERSIONE - Entrambe

INFO - La versione evoluta di Xatu sembrerebbe essere molto più adatta al volo, ma cosa saranno quegli occhi che ha sul petto?

#179
NOME INGLESE - Mareep
NOME GIAPPONESE - Meripu
VERSIONE - Entrambe

INFO - Un Pokémon elettrico che somiglia moltissimo a una piccola pecora. La sua lana è probabilmente carica di elettricità.

#180
NOME INGLESE - Skiploom
NOME GIAPPONESE - Mokoko
VERSIONE - Entrambe

INFO - Questa è sicuramente l'evoluzione di Mareep. Oltre a somigliarle molto, anche questo è un Pokémon elettrico.

#181
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Denryuu
VERSIONE - Entrambe

INFO - Questa è l'evoluzione finale di Mareep, nonostante il suo aspetto sia cambiato, somiglia al piccolo Pokémon elettrico.

nascosto

POKÉMON GIALLO È APPENA USCITO E, COME POTETE VEDERE, TUTTI LO AMANO. MA NEL GIRO DI POCHI MESI LA NINTENDO METTERÀ IN COMMERCIO ALTRI DUE GIOCHI DEI POKÉMON. GOLD & SILVER STANNO PER INVADERE LA TERRA, E NOI VOGLIAMO DARVI TUTTE LE INFORMAZIONI UTILI PER DOMINARLI, INCLUSA UNA LISTA DEI 100 POKÉMON NEI DUE GIOCHI...

#182
NOME INGLESE - Bellossom
NOME GIAPPONESE - Kireihana
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon d'erba che somiglia molto a una ballerina Hawaiana! Il suo nome giapponese significa "Bellissimo Fiore".

#183
NOME INGLESE - Marill
NOME GIAPPONESE - Mariru
VERSIONE - Entrambe
INFO - Chiamato Pikablu da molti, questo simpatico Pokémon d'acqua ha fatto la sua prima apparizione sul cortometraggio Pikachu's Vacation.

#184
NOME INGLESE - Azumarill
NOME GIAPPONESE - Marilruri
VERSIONE - Entrambe
INFO - La forma evoluta di Marill sembra un coniglio! Le sue grandi orecchie gli permettono di sentire da molto lontano.

#185
NOME INGLESE - Sudowoodo
NOME GIAPPONESE - Usokki
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo piccolo alberello è un altro Pokémon d'erba che cammina, proprio come Exeggutor delle precedenti versioni.

#186
NOME INGLESE - Politoed
NOME GIAPPONESE - Nyorotono
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un simpatico Pokémon anfibio che sembrerebbe essere tutt'altro che pericoloso, anche se a volte l'apparenza inganna.

#187
NOME INGLESE - Hoppip
NOME GIAPPONESE - Hanekko
VERSIONE - Entrambe
INFO - Dal momento che il suo nome in giapponese significa "Bambino Alato", è probabile che le foglie che ha sulla testa servano proprio per volare.

#188
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Popo
VERSIONE - Entrambe
INFO - la forma evoluta di Hoppip. Nonostante le foglie siano diventate un fiore, le sue orecchie continuano a permettergli di volare.

#189
NOME INGLESE - Jumpluff
NOME GIAPPONESE - Watakko
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo è probabilmente lo stadio finale del processo evolutivo di Hoppip. Ora per volare usa tre palloncini.

#190
NOME INGLESE - Aipom
NOME GIAPPONESE - Eipamu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Una scimmietta dall'aspetto insolito. Guardate com'è strana la mano che ha sulla coda.

#191
NOME INGLESE - Sunkern
NOME GIAPPONESE - Himanattsu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon d'erba veramente bizzarro che somiglia moltissimo a una zucchina.

#192
NOME INGLESE - Sunflora
NOME GIAPPONESE - Kimawari
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un divertentissimo fiore che è quasi sicuramente la versione evoluta di Sunkern.

#193
NOME INGLESE - Dunsparce
NOME GIAPPONESE - Yanyanma
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon che appartiene sicuramente al tipo Insetto/Volante che ricorda molto una libellula.

#194
NOME INGLESE - Ampharos
NOME GIAPPONESE - Upa
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un simpaticissimo Pokémon anfibio che sembra fatto di gelatina. Apparterrà probabilmente all'elemento dell'acqua.

#195
NOME INGLESE - Quagsire
NOME GIAPPONESE - Nuo
VERSIONE - Entrambe
INFO - È sicuramente la versione evoluta di Ampharos. Avete visto quanto somiglia a Slowbro? Gli manca solo la conchiglia sulla coda!

#196
NOME INGLESE - Espeon
NOME GIAPPONESE - Efui
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il marchio che ha sulla fronte lo rende molto simile a Persian, chissà che non sia una specie di terzo occhio.

#197
NOME INGLESE - Umbreon
NOME GIAPPONESE - Burakki
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon dall'aspetto veramente misterioso. È tutto nero ed ha anelli d'oro su tutte le estremità.

#198
NOME INGLESE - Murkrow
NOME GIAPPONESE - Yamikarasu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon volante che somiglia molto a un incrocio tra un corvo e un dodo. È probabile che si incontri soltanto di notte.

#199
NOME INGLESE - Slowking
NOME GIAPPONESE - Yadoking
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon Psico-acquatico che è senza dubbio lo stadio finale dell'evoluzione di Slowbro.

VECCHI AMICI

Molti dei Pokémon originali faranno la loro comparsa in entrambe le versioni del nuovo gioco. Ecco comunque la lista di quelli che sono stati esclusi. Speriamo che non siano i preferiti di nessuno di voi.

Pokémon esclusi da Gold & Silver
1. Bulbasaur / Ivysaur / Venusaur
2. Charmander / Charmeleon / Charizard
3. Squirtle / Wartortle / Blastoise
4. Omanyte / Omastar
5. Kabuto / Kabutops
6. Articuno
7. Zapdos
8. Moltres
9. Mewtwo
10. Mew

Pokémon esclusi da Gold
1. Ekans / Arbok*
2. Vulpix / Ninetales
3. Meowth / Persian

Pokémon esclusi da Silver
1. Sandshrew / Sandslash*
2. Mankey / Primeape
3. Growlithe / Arcanine

***potrete trovare questi Pokémon nel mini-gioco dedicato al Team Rocket.**

Nuovi Pokémon

Ci sono 100 nuovi mostriciattoli tascabili e per vederli tutti, non dovrete fare altro che continuare a leggere...

Nuovi tipi di Pokémon

Nelle versioni Gold e Silver di Pokémon, sono stati introdotti due nuovi tipi di mostriciattoli, quelli notturni e quelli d'acciaio, ciò potrebbe rendere i Pokémon psichici un po' meno forti.

GOLD & SILVER POKÉDEX

#200
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Muuma
VERSIONE - Entrambe
INFO - Si tratta probabilmente di un Pokémon fantasma molto simile a un giovane Haunter.

#201
NOME INGLESE - Unown
NOME GIAPPONESE - Annoon
VERSIONE - Entrambe
INFO - Essendo un Pokémon psichico, lo vedrete apparire in moltissime forme diverse.

#202
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Sonansu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Uno strano Pokémon acquatico dotato di una coda simile a quella di un castoro.

#203
NOME INGLESE - Girafarig
NOME GIAPPONESE - Kirinriki
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo bizzarro mostriciattolo è per metà giraffa e per metà... un animale sconosciuto!

#204
NOME INGLESE - Skarmory
NOME GIAPPONESE - Kunugidama
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo è sicuramente uno dei nuovi Pokémon d'acciaio che potrebbe anche esplodere, se solo volesse.

#205
NOME INGLESE - Forrestress
NOME GIAPPONESE - Fuoretosu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo Pokémon ben protetto dal suo guscio, potrebbe anche essere una nuova evoluzione di Shellder.

#206
NOME INGLESE - Duglari
NOME GIAPPONESE - Nokocchi
VERSIONE - Entrambe
INFO - Le pinne fanno pensare che sia un Pokémon d'acqua, ma ha anche un grande pungiglione sulla sua coda che lo rende molto simile a un insetto.

#207
NOME INGLESE - Gligar
NOME GIAPPONESE - Guraiga
VERSIONE - Gold only
INFO - Un pokémon che sembrerebbe un incrocio tra un Golbat e un Krabby. Chissà di chi sarà l'evoluzione.

#208
NOME INGLESE - Steelix
NOME GIAPPONESE - Haganeru
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il nome suggerisce che potrebbe trattarsi di un Pokémon d'acciaio, ma perché non uno di terra?

#209
NOME INGLESE - Snubbull
NOME GIAPPONESE - Buru
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un altro Pokémon che ha fatto la sua prima apparizione nel cartone animato Pikachu's Vacation.

#210
NOME INGLESE - Granbull
NOME GIAPPONESE - Guranburu
VERSIONE - Entrambe
INFO - La forma evoluta di Snubbull. Sembra proprio che le due piccole zanne siano cresciute e guardate come sono affilate!

#211
NOME INGLESE - Wobbuffet
NOME GIAPPONESE - Harisen
VERSIONE - Entrambe
INFO - Dal momento che somiglia molto a un pesce palla, potrebbe trattarsi di un Pokémon acquatico.

#212
NOME INGLESE - Scizor
NOME GIAPPONESE - Hassamu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Vista la sua grande somiglianza con Scyther, anche questo Pokémon dovrebbe essere del tipo Veleno\Volante.

#213
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Tsubotsubo
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un misterioso Pokémon che vive dentro un guscio. Chissà a quale genere apparterrà?

#214
NOME INGLESE - Heracross
NOME GIAPPONESE - Herakurosu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Vista la somiglianza, questo Pokémon appartiene sicuramente allo stesso tipo di Pinsir, a meno che non sia proprio la sua evoluzione.

#215
NOME INGLESE - Misdreavus
NOME GIAPPONESE - Nyura
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il nome giapponese Nyura somiglia molto a Nyarth che era il nome di Meowth.

#216
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Himeguma
VERSIONE - Silver only
INFO - Questo tenerissimo orsacchiotto ha una luna crescente disegnata sulla fronte.

#217
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Ringuma
VERSIONE - Silver only
INFO - La forma evoluta di Himeguma. Il cerchio che ha sulla pancia potrebbe simboleggiare una luna piena.

#218
NOME INGLESE - Slugma
NOME GIAPPONESE - Magumaggu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Uno strano Pokémon gelatinoso che sembra un ammasso di lava incandescente.

#219
NOME INGLESE - Magcargo
NOME GIAPPONESE - Magukarugo
VERSIONE - Entrambe
INFO - È sicuramente l'evoluzione di Slugma e somiglia moltissimo a Grimer e Muk.

#220
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Urimu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Che Pokémon simpatico! Somiglia moltissimo a un piccolo incrocio tra un porcellino e un cinghiale.

#221
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Inomu
VERSIONE - Entrambe
INFO - L'evoluzione di Urimu. Dal risultato si capisce che era un cucciolo di cinghiale.

#222
NOME INGLESE - Corsola
NOME GIAPPONESE - Sanigo
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon dall'aspetto allegro e completamente ricoperto di aculei.

#223
NOME INGLESE - Remoraid
NOME GIAPPONESE - Teppouo
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo Pokémon acquatico potrebbe essere la forma evoluta di Corsola.

#224
NOME INGLESE - Octillery
NOME GIAPPONESE - Okutan
VERSIONE - Entrambe
INFO - Si tratta sicuramente di una piovra! La sua bocca sembra essere in grado di attaccare con getti d'acqua, proprio come Squirtle.

#225
NOME INGLESE - Delibird
NOME GIAPPONESE - Deribado
VERSIONE - Silver only
INFO - Sembra trattarsi di un particolarissimo Pokémon volante con una grande coda piumata.

#226
NOME INGLESE - Mantine
NOME GIAPPONESE - Mantain
VERSIONE - Gold only
INFO - Dal momento che somiglia tanto a una manta, possiamo dire con certezza che si tratta di un Pokémon acquatico.

#227
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Eamudo
VERSIONE - Silver only
INFO - Questo Pokémon volante è dotato di un grandissimo becco, fortissimi artigli e ali lunghissime.

Nuovi stadi evolutivi

Alcuni dei Pokémon delle versioni Rossa, Blu e Gialla hanno in Gold e Silver dei nuovi stadi evolutivi. Slowbro, per esempio, si evolverà in Slowking, mentre altri come Chansey e Pikachu saranno presenti con le loro preevoluzioni.

Allevare

Come Nidoran delle versioni Rossa, Blu e Gialla di Pokémon era sia femmina che maschio; ora, unendo due esemplari della stessa razza, potrete ottenere un piccolo Pokémon che evolvendosi riuscirà a diventare ancora più forte.

Pokégear

All'inizio della nuova avventura, vostra madre vi darà un Pokégear. Questo particolare dispositivo vi permetterà di rimanere in contatto con tutti i personaggi principali e con quelli che incontrerete. Incorporerà inoltre un telefono cellulare, il vecchio Pokédex e una radio.

#228
NOME INGLESE - Houndour
NOME GIAPPONESE - Derubiru
VERSIONE - Entrambe
INFO - Sicuramente non è il Pokémon più tenero, almeno nell'aspetto! Come la maggior parte dei nuovi mostriciattoli.

#229
NOME INGLESE - Houndoom
NOME GIAPPONESE - Heruga
VERSIONE - Entrambe
INFO - L'evoluzione di Houndour. Decisamente spaventoso, sembra che sia un Pokémon di fuoco.

#230
NOME INGLESE - Kingdra
NOME GIAPPONESE - Kingudora
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un nuovo stadio evolutivo del piccolo Pokémon tanto amico di Misty.

#231
NOME INGLESE - Phanpy
NOME GIAPPONESE - Gomazou
VERSIONE - Gold only
INFO - È poco ma sicuro: questo simpatico Pokémon somiglia molto a un elefantino ed ha a disposizione una serie di attacchi d'acqua.

#232
NOME INGLESE - Donphan
NOME GIAPPONESE - Donfan
VERSIONE - Gold only
INFO - Questa dovrebbe essere la versione evoluta di Phanpy, decisamente più aggressiva e potente del simpatico elefantino.

#233
NOME INGLESE - Porygon 2
NOME GIAPPONESE - Porigon 2
VERSIONE - Entrambe
INFO - Non c'è dubbio: è il nuovo livello evolutivo del particolarissimo Pokémon poligonale.

#234
NOME INGLESE - Stantler
NOME GIAPPONESE - Odoshishi
VERSIONE - Entrambe
INFO - Ad un primo sguardo, potrebbe sembrare una normale renna, ma guardandolo bene noterete gli occhi che si nascondono tra le corna.

#235
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Dooburu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo bizzarro cane pittore è veramente divertente, anche se non sembra estremamente adatto ai combattimenti.

#236
NOME INGLESE - ?
NOME GIAPPONESE - Baruki
VERSIONE - Entrambe
INFO - A giudicare dalla sua posa, sembrerebbe che questo Pokémon sia un esperto di arti marziali.

#237
NOME INGLESE - Hitmontop
NOME GIAPPONESE - Kapoera
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un nuovo Pokémon lottatore. Sentendo il suo nome, si direbbe che sia una nuova evoluzione di Hitmonchan.

#238
NOME INGLESE - Smoochum
NOME GIAPPONESE - Muchuru
VERSIONE - Entrambe
INFO - Essendo la preevoluzione di Jinx, crediamo che questo sia un Pokémon Psichico.

#239
NOME INGLESE - Elekid
NOME GIAPPONESE - Erekiddo
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo piccolo Pokémon elettrico è senza dubbio la preevoluzione del terribile Electabuzz incontrato nelle precedenti versioni.

#240
NOME INGLESE - Magby
NOME GIAPPONESE - Bubii
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un'altra preevoluzione. Questa volta dovremmo avere a che fare con un cucciolo di Magmar.

#241
NOME INGLESE - Miltank
NOME GIAPPONESE - Mirutanku
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo Pokémon simile a una simpatica mucca, sembrerebbe essere la versione femminile di Tauros.

#242
NOME INGLESE - Blissey
NOME GIAPPONESE - Hapinasu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Questo è sicuramente il nuovo livello evolutivo del tenerissimo Chansey.

#243
NOME INGLESE - Raikou
NOME GIAPPONESE - Raikou
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il primo dei tre cani leggendari muniti di poteri elettrici.

#244
NOME INGLESE - Entei
NOME GIAPPONESE - Entei
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il secondo dei tre cani leggendari di Gold e Silver sarà del tipo di Fuoco.

#245
NOME INGLESE - Suicune
NOME GIAPPONESE - Suikun
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il terzo ed ultimo cane leggendario che troverete nelle nuove versioni sarà un Pokémon d'acqua.

#246
NOME INGLESE - Larvitar
NOME GIAPPONESE - Yogirasu
VERSIONE - Entrambe
INFO - Non si sa molto di questo Pokémon, ma potrebbe essere la prima versione di qualcosa di veramente mostruoso.

#247
NOME INGLESE - Pupitar
NOME GIAPPONESE - Sanagirasu
VERSIONE - Entrambe
INFO - La seconda evoluzione di Larvitar somiglia molto a Kakuna e Metapod.

#248
NOME INGLESE - Tyranitar
NOME GIAPPONESE - Bangirasu
VERSIONE - Entrambe
INFO - L'ultimo stadio evolutivo di Larvitar. Niente a che vedere con la forma iniziale, questa è decisamente spaventosa!

#249
NOME INGLESE - Lugia
NOME GIAPPONESE - Lugia
VERSIONE - Entrambe
INFO - Un Pokémon volante che è il quarto dei mitici uccelli leggendari incontrati nelle precedenti versioni del gioco.

#250
NOME INGLESE - Ho-oh
NOME GIAPPONESE - Houou
VERSIONE - Entrambe
INFO - Il quinto e ultimo (almeno crediamo) dei mitici uccelli leggendari appartiene probabilmente all'elemento del fuoco.

#251
NOME INGLESE - Selebi
NOME GIAPPONESE - Serebii
VERSIONE - Neither
INFO - La controparte di Mew. Questo piccolo Pokémon, non lo si potrà trovare come tutti gli altri, ma (come Mew) dovrà essere scaricato nella cartuccia.

PIC... PIC...
PICHU!

Zaino

Questo è sicuramente uno degli accessori più utili del gioco. Il nuovo zaino di Ash sarà diviso in sezioni e ognuna conterrà diversi oggetti, aiutandovi a non impazzire prima di trovare tutto quello che vi serve.

Un Pokédex nuovo di zecca

Molto simile al vecchio catalogatore di Pokémon, il nuovo Pokédex in dotazione vi permetterà di ottenere un maggior numero di informazioni sui simpatici mostriciattoli. Inoltre, potrete anche ordinarli secondo le lettere dell'alfabeto o il numero. Il nuovo Pokédex sarà comunque molto diverso dal precedente anche nell'aspetto e le rappresentazioni dei Pokémon saranno molto più curate.

Giorno e Notte

Un'altra interessante caratteristica di Gold & Silver, è la differenza che ci sarà tra il giorno e la notte e soprattutto tra i tipi di Pokémon che incontrerete nelle diverse ore della giornata. Alcuni dei nuovi Pokémon sono notturni e potrete quindi incontrarli solo quando sarà buio. Non vi sembra che sia assolutamente fantastico??

Space WORLD

La riscossa della grande N!

Come ogni anno, è arrivato il fatidico appuntamento: una delle più importanti fiere dedicate ai videogiochi ha dato il benvenuto, nella prefettura di Chiba (Tokyo), a migliaia di appassionati provenienti da tutto il mondo. Ovviamente la nostra presenza era d'obbligo, ci siamo aperti un varco tra orde di giornalisti a caccia di novità e ora siamo pronti a svelarvi tutti i particolari! Benvenuti nella nuova generazione di divertimento elettronico firmato Nintendo!

NINTENDO GAMECUBE

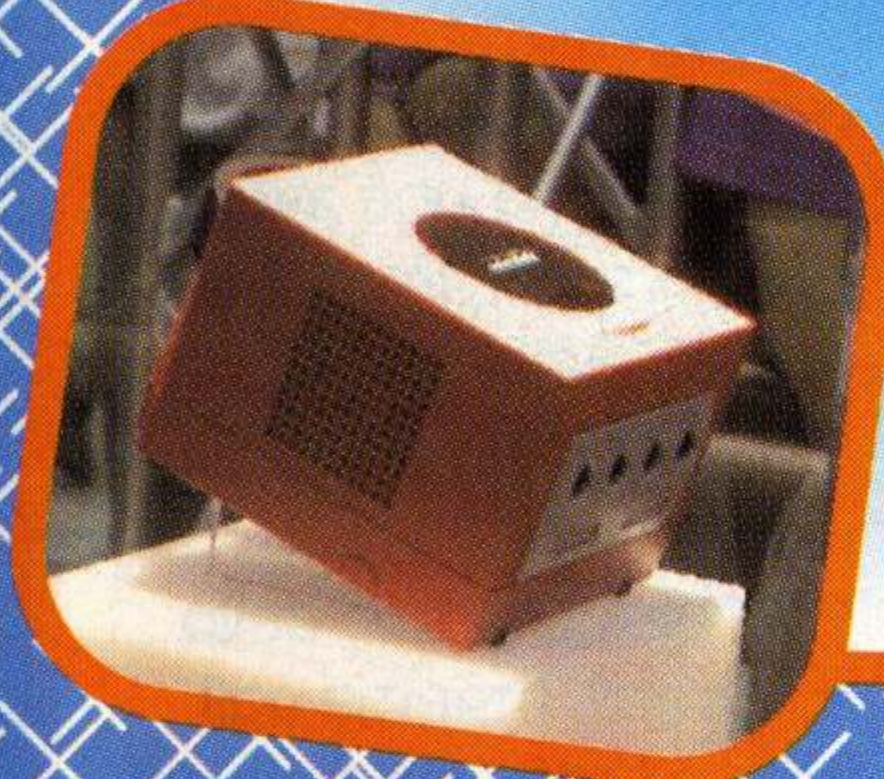
Nintendo GameCube

Gli appassionati di videogiochi lo aspettavano con grande impazienza, i curiosi non stavano più nella pelle e noi non vedevamo l'ora di saperne di più! Finalmente è arrivato il momento della spettacolare presentazione e la Nintendo non ha deluso neanche le più rosee aspettative. Nel mezzo della conferenza stampa, tra fuochi d'artificio ed effetti speciali di ogni genere, ecco apparire in carne ed ossa (si fa per dire!) il mitico GameCube (è questo il nome definitivo del progetto Dolphin) in tutto il suo splendore!
La nuova super console della grande N è riuscita a sbalordirci ancor prima di entrare in funzione, rivelando un aspetto curato nei minimi particolari. Vi assicuriamo che le foto non gli rendono affatto giustizia, soprattutto per quanto riguarda le proporzioni: il GameCube è piccolo, anzi, piccolissimo! Pensate che misura soltanto 15 cm in altezza, 11 in larghezza e 16 in profondità. Non è incredibile? Compatto come nessun altro e pronto a seguirvi ovunque, grazie all'apposita maniglia di cui è dotato. Cosa dire, poi, del modem, degli adattatori broadband e del nuovo controller senza fili? Per non parlare dei titoli da sogno che ha in serbo per noi, primi fra tutti Metroid e Zelda.

Info

Data di uscita in Giappone: Luglio 2001
Data di uscita nrgli Usa: Ottobre 2001
Data di uscita in Europea: Non disponibile
Prezzo: Non disponibile
Giochi disponibili al lancio: 5 (solo da Nintendo)

IL GameCube

Quanto tempo è trascorso da quando hanno cominciato a circolare le prime indiscrezioni? Tanto, anche troppo, ma la Nintendo ha finalmente deciso di offrire una prova tangibile dell'esistenza del misteriosissimo Progetto Dolphin, mostrando la sua nuova super console a 128bit in occasione della conferenza che si è tenuta poco prima dello SpaceWorld!
Proprio nel mezzo della conferenza stampa, dopo aver intrattenuto gli ospiti con il GameBoy Advance e il GB Mobile Adapter, la voce del presentatore (visibilmente emozionato) pronuncia la fatidica frase: "and finally, here's the latest Nintendo's secret...". Immediatamente un enorme cubo viene portato sul palco e da questo saltano fuori cinque graziosissime fanciulle pronte a mostrare al pubblico estasiato l'oggetto più ambito da tutti gli appassionati di videogiochi: il Nintendo GameCube!
Console dedicata al solo intrattenimento elettronico o stazione multimediale? Miyamoto non esita a dichiarare che il GameCube è solo ed esclusivamente una console da gioco e non una "macchina multimediale". Si tratta della "console più potente che un videogiocatore possa aver mai sognato di possedere". Il leggendario Game Designer della grande N non ha usato mezzi termini nel presentare questa nuova meraviglia della Tecnologia.

Potente in tutti i sensi...

Com'è stato confermato più di una volta durante la conferenza stampa, il GameCube è estremamente semplice da programmare e gli sviluppatori potranno facilmente sfruttare le incredibili risorse di questa nuova super console. Una scelta mirata che trae origine da una considerazione espressa dalla stessa Nintendo: sviluppare videogiochi è sempre più costoso e se i costi di sviluppo non dovessero abbassarsi al più presto, il mercato andrebbe sicuramente incontro ad una grave crisi, "ecco quindi una console a 128bit, facile da programmare, pensata in modo che tutti (o quasi...) siano in grado di trovarsi subito a proprio agio e sfruttare al meglio le sue potenzialità".
Le numerosissime foto in circolazione non lasciano spazio alla fantasia e ormai l'aspetto del mitico GameCube non è più un mistero, eppure le immagini non rendono giustizia all'eleganza e alla semplicità che caratterizzano la piccola scatola delle meraviglie della grande N. Pensate che il GameCube è poco più grande del joypad di cui è corredato e l'impatto estetico è veramente sorprendente. Con i cinque colori presentati, siamo sicurissimi che il piccolo gioiello della Nintendo sarà in grado di soddisfare i gusti di tutti i videogiocatori: blu scuro e rosa sono i colori più "simpatici" e allegri, immancabile il nero, stile N64, e semplicemente fantastiche sono le due versioni hi tech, una dorata (molto elegante) e l'altra nel classico colore argento satinato. Avreste il coraggio di chiedere di più?
L'uscita del GameCube non è stata ancora ufficializzata, ma si pensa che lo "scrigno delle meraviglie" sarà lanciato sul mercato nipponico intorno alla metà del prossimo anno. Rimanete collegati per saperne di più!

Specifiche tecniche

MPU

Microprocessore principale	IBM Power PC "Gekko"
Frequenza di clock	405 MHz
Velocità della CPU	925 Dmips (Dhrystone 2.1)
Internal Data Precision	32bit sugli Interi e 64bit su operazioni in virgola mobile
Banda passante bus esterno	1.6GB/per secondo (valore di picco)
Banda passante bus interno	1.6GB/per secondo (valore di picco) (indirizzi a 32bit, 64bit data bus a 202.5MHz)
Memoria cache interna	Livello 1: Istruzioni 32KB, Dati 32KB (8 vie)

Processore grafico

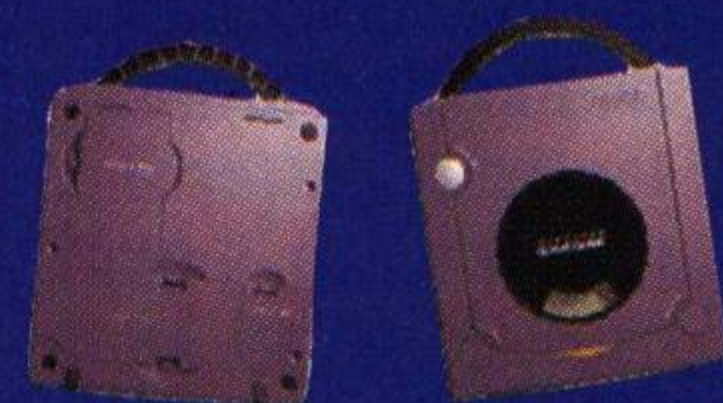
System LSI	Nome in codice "Flipper"
Tecnologia	0.18 micron NEC Embedded DRAM Process
Frequenza di clock	202.5MHz
Embedded Frame Buffer	Circa. 2MB Latenza: 5ns (1T-SRAM)
Embedded Texture Cache	Circa. 1MB Latenza: 5ns (1T-SRAM)
Texture Read Bandwidth	12.8GB/al secondo (valore di picco)
Main Memory Bandwidth	3.2GB/al secondo (valore di picco)
Profondità colore e Z Buffer	Ognuno è a 24bit
Image Processing Function	Nebia, Subpixel Anti-aliasing, 8 luci in hardware, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture Mapping/Bump/ Environment Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, decompressione texture in tempo reale (tecnologiaS3TC).

Precessore audio

Processore Audio Speciale	DSP a 16bit
Instruction Memory	8KB RAM + 8KB ROM
Data Memory	8KB RAM + 4KB ROM
Frequenza di clock	101.25 MHz
Numero massimo di suoni riproducibili contemporaneamente	ADPCM: 64 canali
Frequenza di sampling	48KHz
System Floating-point Arithmetic	Capability

Potenzialità del GameCube

Attuali capacità grafiche	Da 6 a 12 milioni di poligoni al secondo (In ambiente di gioco reale, considerando modelli compless, texture ed effetti attivati).
Memoria principale	24MB Latenza : 10ns o inferiore (1T-SRAM)
A-Memory	16MB (100MHz DRAM)
DISC DRIVE CAV (Velocità Angolare Costante)	
Velocità d'accesso	128 millisecondi
Data transfer medio	da 16 a 25 megabyte per secondo
Media 8cm NINTENDO GAMECUBE Disc	Basato su tecnologia Matsushita Optical Disc. 1.5 GB di capacità.

Input/Output 4 Porte joypad
2 Digicard Slot
Output Audio/Video Analogico x1
Output Audio/Video Digitale x1
2 Porte seriali ad alta velocità
1 Porta parallela ad alta velocità
Alimentatore AC Adapter DC12V x 3.5A
Dimensioni 150mm(W) x 110mm(H) x 161mm(D)

Una nuova generazione portatile

È piccolo, tascabile, ma soprattutto è mostruosamente hi-tech, sia nel design che nelle incredibili tecnologie utilizzate. Il Game Boy Advance è veramente potente, ma così tanto da farvi dubitare di trovarvi di fronte ad una normalissima console portatile.
Potete anche dimenticare tutto quello che avete visto fino ad oggi: il GBA è la console portatile del futuro, tutto il resto è... storia!

Info

Data di uscita in Giappone: 21 marzo 2001
Data di uscita negli Usa: luglio 2001
Data di uscita in Europea: luglio 2001
Prezzo: 9800 Yen (in Giappone, in occidente non comunicato)
Giochi disponibili al lancio: 10 o più

Specifiche tecniche

Potevano mancare? Ovviamente no, quindi eccovi un elenco completo delle impressionanti caratteristiche tecniche del nuovissimo GameBoy Advance...

Schermo Reflective TFT Color LCD
Dimensioni dello schermo: 40.8mm x 61.2mm
Risoluzione: 240 x 160 punti
Capacità display: 32,000 colori contemporaneamente su schermo
CPU 32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Memoria: 32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (nella CPU) 256 Kbyte WRAM (fuori dalla CPU)
Audio Speaker, Cuffie
Communication Function Multi-play fino a quattro giocatori contemporaneamente con il Game Boy Advance Communication Cable
Alimentazione: 2 Batterie alcaline AA o Battery Pak
Battery Life: 2 Batterie Alcaline AA: 15 ore circa
Battery Pak: 10 ore
Consumo: 0.6W circa
Dimensioni: 82mm(spessore) x 144.5mm(lunghezza) x 24.5mm(altezza)
Peso: 140 grammi circa
Game Pak: 256Mbits di Rom (solo Game Boy Advance)
Retrocompatibile con i giochi per Game Boy/Game Boy Color

Ancora una volta, comunque, durante la presentazione ufficiale, l'accento non è stato posto sulle prestazioni della nuova piccola grande console portatile, ma sull'incredibile semplicità di programmazione che la contraddistingue. Con una minima spesa, gli sviluppatori saranno in grado di sfruttare al massimo le potenzialità del Game Boy Advance, programmando giochi di altissima qualità che assicureranno alla Nintendo un successo mai raggiunto, neanche con il Game Boy Color...

GameBoy Advance Games
Mario Kart Advance

Produttore: Nintendo • Data di uscita: marzo 2001 • Periferiche supportate: link cable
Numero di giocatori: 1-4 • Stato: 50% completo

Quale titolo poteva essere il più indicato per presentare la nuova console portatile della grande N, se non un nuovo divertentissimo episodio di Mario Kart? Quale miglior biglietto da visita di un Mario Kart Advance che risulta addirittura tecnicamente superiore a Mario Kart per Super Nintendo? E sì, perché, tecnicamente parlando, Mario Kart Advance non ha davvero rivali: maggior profondità di visuale rispetto alla vecchia versione a 16bit, oggetti a bordo pista, personaggi prerenderizzati come in Mario Kart 64, fluidità da vendere e tanti di quei colori da far venire il mal di testa. Il gioco ripropone l'inconfondibile spirito che caratterizza da sempre la serie. Diamo un'occhiata alle funzioni assegnate ai tasti: con il tasto A si accelera, con B si frena, con R si salta (tenendo il tasto premuto si sgomma), con L si utilizzano le armi, proprio come nella versione SNES. Incredibile anche il numero di modalità di gioco presenti: classici campionati suddivisi in varie leghe, modalità Multiplayer e, soprattutto, l'immancabile Battle Mode. Abbiamo avuto modo di testare il gioco in alcune divertentissime sfide con altri tre giocatori: niente da invidiare alle sensazioni offerte dal N64, un'esperienza indimenticabile!
Attualmente, il gioco è completo al 50%, non ci resta che attendere il risultato finale. Mario Kart Advance sarà in grado di stupirvi e il GBA è destinato sicuramente ad entrare negli annali della storia dei videogiochi!

GameBoy Advance: La console

Fin dove ci si può spingere con una console portatile? Fino a pochi giorni fa, titoli come Rayman su Game Boy Color o SNK Vs. Capcom su Neo Geo Pocket Color erano in grado di farci gridare al miracolo per le loro incredibili caratteristiche grafiche e sonore. Dal 24 Agosto, però, qualcosa ha definitivamente cambiato il nostro modo di concepire i videogiochi portatili.
Mai ci saremmo aspettati di assistere ad un simile spettacolo! La presentazione del mitico GameCube aveva già mietuto le sue vittime (spettatori increduli, in preda a crisi mistiche!), poi è arrivato il momento della nuova meraviglia portatile di casa Nintendo e dei suoi incredibili giochi... la folla era letteralmente in visibilio! Appena terminata la presentazione ufficiale (tenutasi prima dello SpaceWorld del 24 Agosto), ci siamo diretti, insieme agli altri giornalisti, verso la saletta stampa e indovinate un po' cosa c'era ad aspettarci? Un Game Boy Advance, tutto per noi! Una delizia! Scattiamo un po' di foto, ma... il GBA è spento! Dove sono i giochi? Della serie: "chi ha spento la luce?". Ma ormai nessuno sarebbe riuscito a fermarci, la nostra corsa all'oro doveva raggiungere la meta e finalmente... i luminosi stand delle meraviglie hanno offerto alle nostre avide manine i primi titoli in uscita per GBA!

Ancora una volta, la Nintendo ci ha stupito con un design speciale! Dopo una prima occhiata potrebbe sembrare un po' "strano", ma più lo si guarda e più lo si adora. Il design hi tech è veramente azzeccato, bellissimi i colori scelti per le varie versioni (ce n'è per tutti i gusti...) e geniali le dimensioni! Pensate a un normale Game Boy Color e disponetelo orizzontalmente... queste sono (più o meno) le misure del Game Boy Advance. L'impugnatura della console è molto comoda e i tasti seguono una disposizione mirata alla massima efficienza del risultato. I due tasti A e B, posti sulla destra, sono facilmente raggiungibili e i due grilletti (L e R), posti sulla parte superiore della console, non vi daranno alcun problema. Quando lo abbiamo testato, ci sembrava di manipolare un joypad dello SNES, ci divertivamo a giocare a Mario Kart Advance cercando di mantenere un certo contegno... inutilmente! Il nuovo display progettato dalla Nintendo per il Game Boy Advance misura ben 2,9 pollici! Oltre ad essere più grande, lo schermo del Game Boy Advance è molto più che una semplice evoluzione di quello del vecchio (se non antico) Game Boy Color. Da qualsiasi angolazione lo si guardi, il display propone sempre immagini di ottima qualità, i colori non perdono mai di definizione e la scena non si "oscura" improvvisamente. Inoltre, la maggiore larghezza dello schermo contribuisce a darci l'impressione di trovarci di fronte a un televisore Widescreen...

STUNT A VELOCITÀ DELLA LUCE E PISTE POLVEROSE. SEMBRA TUTTO MOLTO BELLO...

GAME INFO

CHI? MATTEL

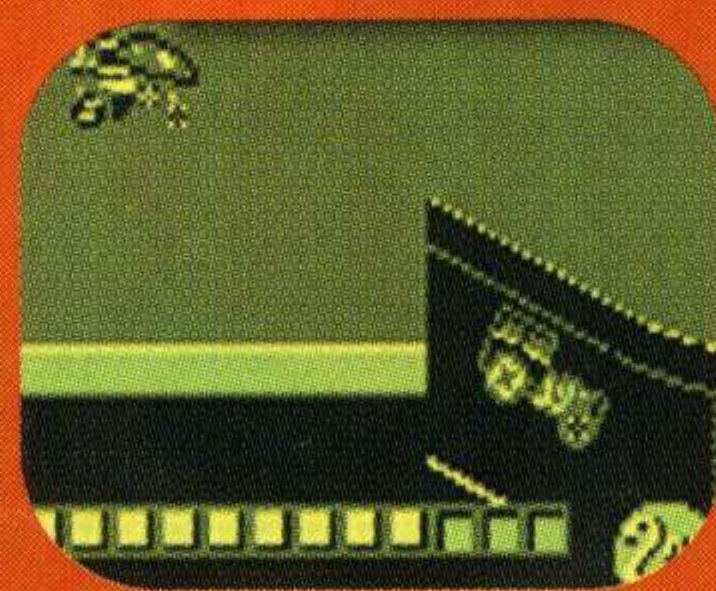
GENERE RACING

USCITA DISPONIBILE

VERSIONE GAME BOY & GAME BOY COLOR

STUNT TRACK DRIVER

Quanti racing game per Game Boy promettono le stesse cose? Basta tenere premuto A e spingere Sinistra o Destra per guidare la vettura prescelta, per il resto sarà la pista a correre verso di voi, simulando così l'effetto del movimento. A parte la buona qualità di un paio di giochi del genere (vedi Wacky Races), si tratta di uno stile che non ci piace, ecco perché abbiamo accolto piacevolmente la notizia che la visuale di questo Stunt Track Driver sarà laterale. Le piste, naturalmente, sono piene di salti e rampe da cui spiccare il volo, dando vita a prodigiosi numeri circensi. Concludendo uno stunt con un atterraggio corretto, sarete ricompensati con un boost che vi consentirà di sopravanzare le altre macchine. Attenzione però, perché atterrare bene è un'impresa mica da ridere! Ci sono sei piste in tutto e quattro vetture disponibili, il che rappresenta forse il vero problema di questo gioco: una limitata varietà. Sarà sufficiente giocarci qualche ora per portarlo a termine e l'incentivo a ricominciare è davvero basso. Stunt Track Driver rimane comunque un gioco divertente, almeno per quel poco che offre...

Una foto che non rende giustizia alla complessità di questa pista... Vi piacerebbe, eh?

Giudizio Finale

Pro
- Super veloce
- Belle piste
- Tanti salti e stunt

Contro
- Troppo corto
- A volte eccessivamente difficile

1 **2** 3 4 5

Un racing game adrenalinico e originale che soffre di un'eccessiva brevità.

ALTRO DIVERTIMENTO CON BUGS E I SUOI AMICI! SEGUIAMOLI NELL'AVVENTURA PIÙ IMPEGNATIVA!

GAME INFO

CHI? INFOGRAMES

GENERE AVVENTURA

USCITA DISPONIBILE

VERSIONE GAME BOY & GAME BOY COLOR

MARTIAN ALERT!

Immaginatevi la scena: state organizzando la più emozionante vacanza della vostra vita, siete pronti a partire per il lido di Ostia e improvvisamente BOOM! La terra deve essere salvata e voi siete l'unico coniglio in grado di farlo. Avete indovinato, siamo di fronte a una nuova avventura dei Looney Tunes per Game Boy, probabilmente la più grande. La grafica è fantastica, niente da invidiare ai cartoon originali. Piuttosto che cimentarsi nei soliti platform, i nostri amici sono stati inseriti in un contesto più avventuroso: dovranno portare a termine una serie di compiti, recuperando nel frattempo tutti i protagonisti dei Looney Tunes. Per riuscire a sbloccare i numerosi segreti presenti nel gioco, senza farvene scappare neanche uno, dovrete scambiarvi i personaggi con i vostri amici e prendere parte a sfide in Multiplayer. Queste aggiungono nuova linfa al gameplay e assicurano a Martian Alert una lunga permanenza all'interno dei vostri Game Boy. Un gioco colorato, divertente e... da prendere al volo!

Giudizio Finale

Pro
- Ottima grafica
- Coinvolgente
- Scambio dei personaggi

Contro
- Difficile
- Alcuni enigmi sono confusi
- Occasionalmente frustrante

1 2 3 **4** 5

Se siete pronti ad accettare una sfida impegnativa, allora fatevi sotto!

GAME INFO

CHI? THQ

GENERE PLATFORM

USCITA DISPONIBILE

VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

CROC NON HA CERTO RISCOSSO UN SUCCESSONE SULLE ALTRE CONSOLE, DUNQUE PER QUALE MOTIVO DOVREBBE FAR FURORE SUL GAME BOY COLOR? MISTERI DELLA VITA...

CROC

Penalizzato dai risultati ottenuti sulle altre console, Croc sembra davvero intenzionato a sfidare la sorte. La sua potrebbe essere definita una corsa a ostacoli, non è ancora uscito e già la THQ ne ha annunciato un sequel per novembre... non si può certo definire un buon inizio! Come se non bastasse, sembra che Croc 2 potrà contare su un motore di gioco tutto nuovo e la tradizionale visuale laterale sarà rimpiazzata da quella dall'alto, senza dubbio più funzionale. Il cambiamento di rotta mette in evidenza gli errori commessi nel primo gioco e tutto ciò prima ancora di poterlo provare! Bella mossa! Croc è sostanzialmente un clone di Mario, ma nettamente inferiore per livello di qualità. Ci sono gli enigmi, le piattaforme e un sacco di nemici, ma... i primi sono troppo pochi, l'azione platform è noiosa, poco originale e frustrante a causa del deludente sistema di controllo, quanto ai nemici è come se non ci fossero! Il gioco non è proprio da buttare via, ma non si può certo definire coinvolgente. La grafica è un altro punto a sfavore di Croc. Si avverte una certa ripetitività e una scelta dei colori un po' bizzarra, per non dire poco azzeccata! Il protagonista ha perso tutta la simpatia che lo caratterizzava sugli altri formati e i nemici sembrano privi di vitalità. Qualche pregio? Pochi, ma ci sono... Croc può eseguire numerose mosse, i livelli sono 30 e alcuni nascondono qualche piacevole sorpresa. Non ci resta che augurargli: in bocca al lupo!

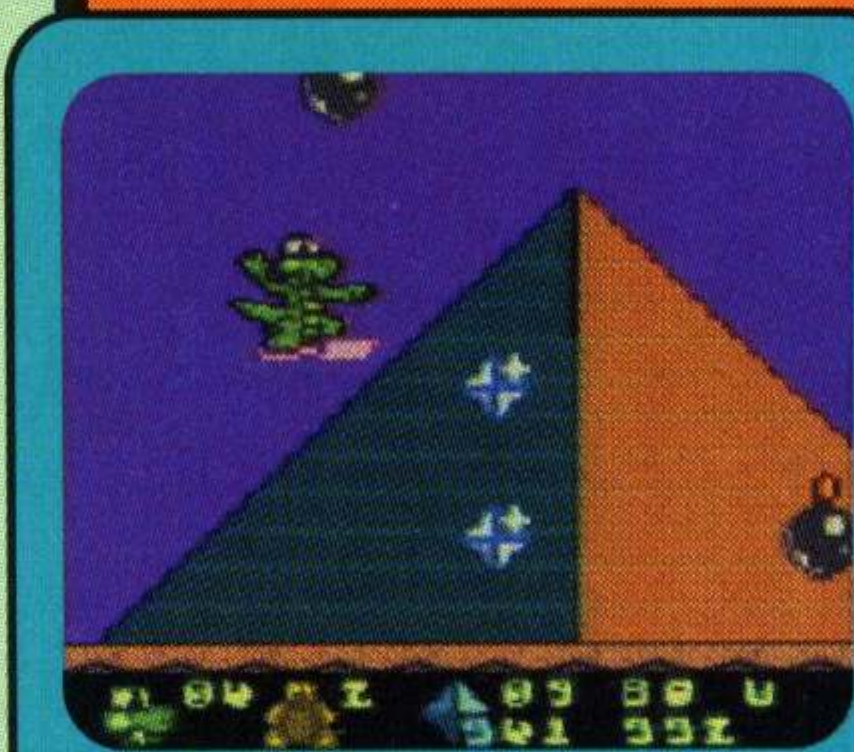
PISTAAAA!!!

È decisamente più emozionante vedere Croc gettarsi dai pendii con una tavola da snowboard ai piedi. Dategliene l'opportunità e il simpatico coccodrillo vi stupirà cimentandosi in folli corse, saltando qua e là e colpendo di tanto in tanto qualche nemico. Una delle poche sezioni da salvare...

IL TAPPETO MAGICO

Nonostante Croc non si distingua per originalità e brillantezza, non si può non riconoscergli il fascino delle situazioni più disparate. Potrete persino cavalcare un tappeto volante!

TUFFIAMOCI

Una delle tante abilità di Croc consiste nel nuotare. A dire il vero, trattandosi di un coccodrillo, la cosa non sorprende più di tanto; consoliamoci pensando che ai fini del gioco, ciò implica nuove aree da esplorare.

Giudizio Finale

Pro
- Un sacco di livelli
- Croc che fa lo snowboard
- Basta!

Contro
- Controlli miseri
- Frustrante
- Grafica mediocre
- Brutta copia di Mario

1 **2** 3 4 5

In due parole: divertimento zero!

A voi la scelta finale...

SE È VERO, COME DICONO, CHE I VIDEOGAME ESERCITINO UNA CERTA INFLUENZA SUI RAGAZZINI, ALLORA DRIVER POTREBBE FAR SALIRE ALLE STELLE IL LIVELLO DI DEVASTAZIONE SULLE STRADE...

DRIVER

La domanda sorge spontanea: chi è stato quel folle che ha avuto la brillante idea di abbattere le barriere fra PlayStation e Game Boy? Una cosa è certa: meriterebbe una camicia di forza! Ammettiamolo, non c'è storia! Il Game Boy non può eguagliare le potenzialità di una PlayStation, dunque è inevitabile che ogni gioco convertito sul piccolo portatile Nintendo sia totalmente differente dall'originale. Tuttavia, quando non è il divertimento a pagare il prezzo della conversione, sarebbe più opportuno chiudere un occhio e godere almeno dei vantaggi offerti da un portatile. Gli sviluppatori della Crawfish Interactive, nella loro conversione di Driver per GBC, sono senza dubbio riusciti a riprodurre (grafica a parte) lo stesso feeling che caratterizzava l'originale. Vestirete i panni di un agente di nome Tanner, infiltratosi in un'organizzazione criminale con l'intenzione di sgominarla. Per portare a termine la vostra missione, dovrete impegnarvi in una serie di prove mozzafiato al volante del vostro trabiccolo a 4 ruote.

HIGH OCTANE

La trama ruota intorno a una serie di eventi adrenalinici che vi vedranno percorrere le strade di San Francisco, Los Angeles e New York lungo oltre 15 missioni. Nonostante siano state riprodotte due città in meno rispetto alla versione per PSX e manchino ben 10 missioni rispetto all'originale, è bello ritrovare la stessa tipologia di gioco che ci ha conquistato su console. Le missioni, come allora, includono rapine in banca, corse mozzafiato a bordo di auto rubate, inseguimenti con la polizia alle calcagna e numeri da stunt man per indurre a parlare anche il più silenzioso dei passeggeri. L'azione si svolge nel bel mezzo del traffico cittadino, tra vetture della polizia pronte a inseguirvi al minimo sospetto. Durante le prime missioni, seminare i piedipiatti sarà un'impresa relativamente semplice, ma proseguendo nel gioco dovrete vedervela con intere pattuglie pronte a tutto pur di fermarvi, perfino a buttarvi fuori strada! Il bello è che pur essendo un poliziotto, Tanner non potrà far altro che subire e reagire da criminale....

DALL'ALTO

Purtroppo, com'era prevedibile, Driver su Game Boy Color non è proprio uguale alla versione PSX. La visuale è dall'alto, come in Grand Theft Auto, ma superato l'impatto tornerete a immergervi nell'azione e a divertirvi come matti. Le missioni sono numerose e avrete a disposizione una miriade di veicoli. Il sistema di controllo, semplice e immediato, farà di voi dei piloti provetti e già dopo pochi istanti riuscirete a compiere manovre da brivido a velocità elevate, schivando le altre vetture come se fossero i birilli di un percorso a ostacoli.

INSEGUIMENTI STILE HOLLYWOOD

Bisogna ammettere che gli ottimi risultati raggiunti nel gameplay non trovano esatta corrispondenza in quello che concerne l'aspetto estetico del gioco. La grafica, oltre a risultare blanda, è sin troppo ripetitiva, ma quando vi troverete coinvolti in uno di quegli inseguimenti tipici dei film Hollywoodiani, con le vostre pulsazioni alle stelle... tutto ciò passerà in secondo piano. In definitiva possiamo dire che, pur non avendo le qualità grafiche del suo illustre cugino, in quanto a divertimento e longevità Driver su GBC ha le carte in regola per sfondare.

GAME INFO

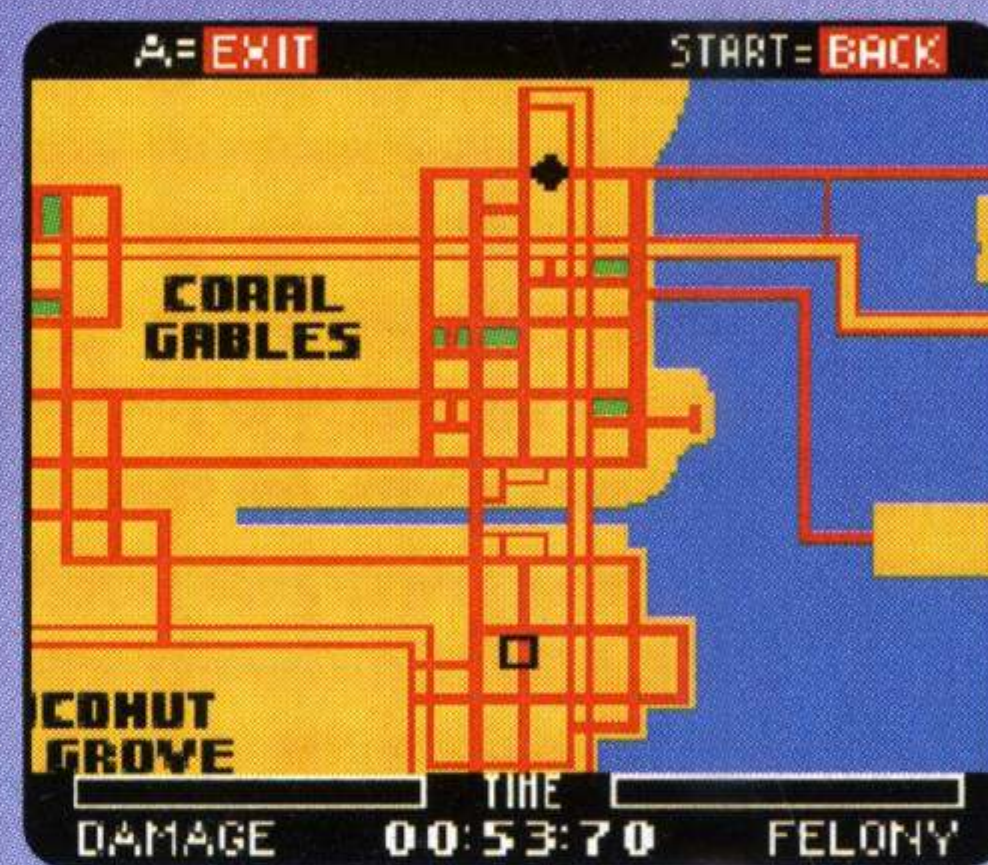
CHI? INFOGRAMES

GENERE AZIONE

USCITA DISPONIBILE

VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

LE MAPPE

Le città, seppure in numero minore rispetto alla versione PSX, riflettono nei minimi particolari l'aspetto dell'originale e tutto ciò trova conferma nella straordinaria meticolosità delle mappe: labirinti cittadini pieni di strade e vicoli trafficati. Fortunatamente, non dovrete perdere tempo a studiare la rotta migliore da seguire, perché potrete accedere in ogni momento alla mappa, vi basterà premere il tasto START.

BARRA FELLONE

Ecco un altro piccolo tocco di classe: se commettete un crimine di fronte a un tutore della legge, la vostra barra fellone salirà. Più questa sarà alta e più saranno aggressivi i poliziotti durante gli inseguimenti. I due crimini peggiori consistono nel distruggere beni considerati proprietà privata (andare a sbattere contro oggetti o macchine altrui) e nel rendersi complici di rapine facendo da autista ai rapinatori.

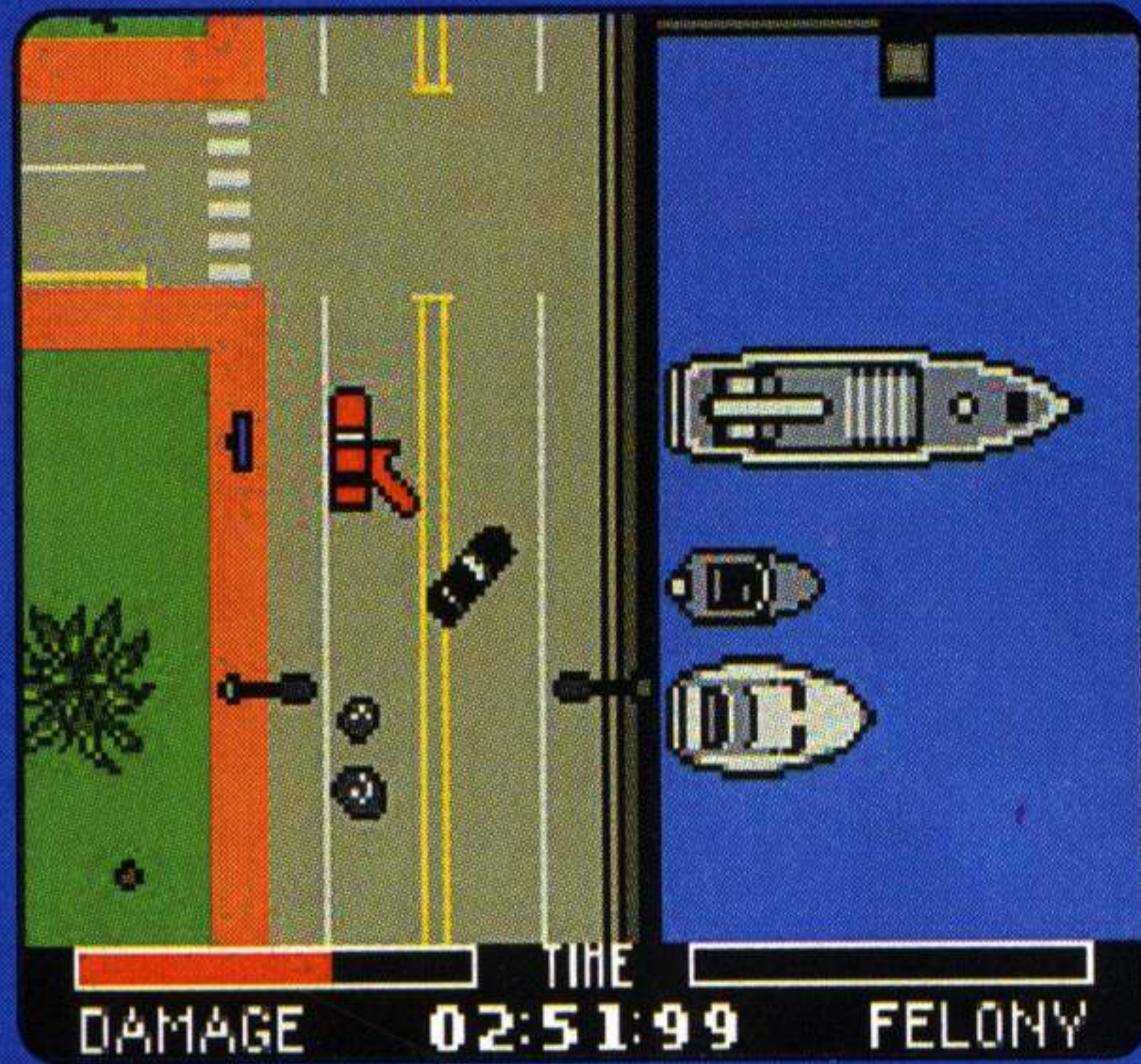
GIOCHI DI GUIDA

Ci sono diversi bonus game offerti da Driver. Eccone un paio:

DAMAGE 00:27:72 FELONY

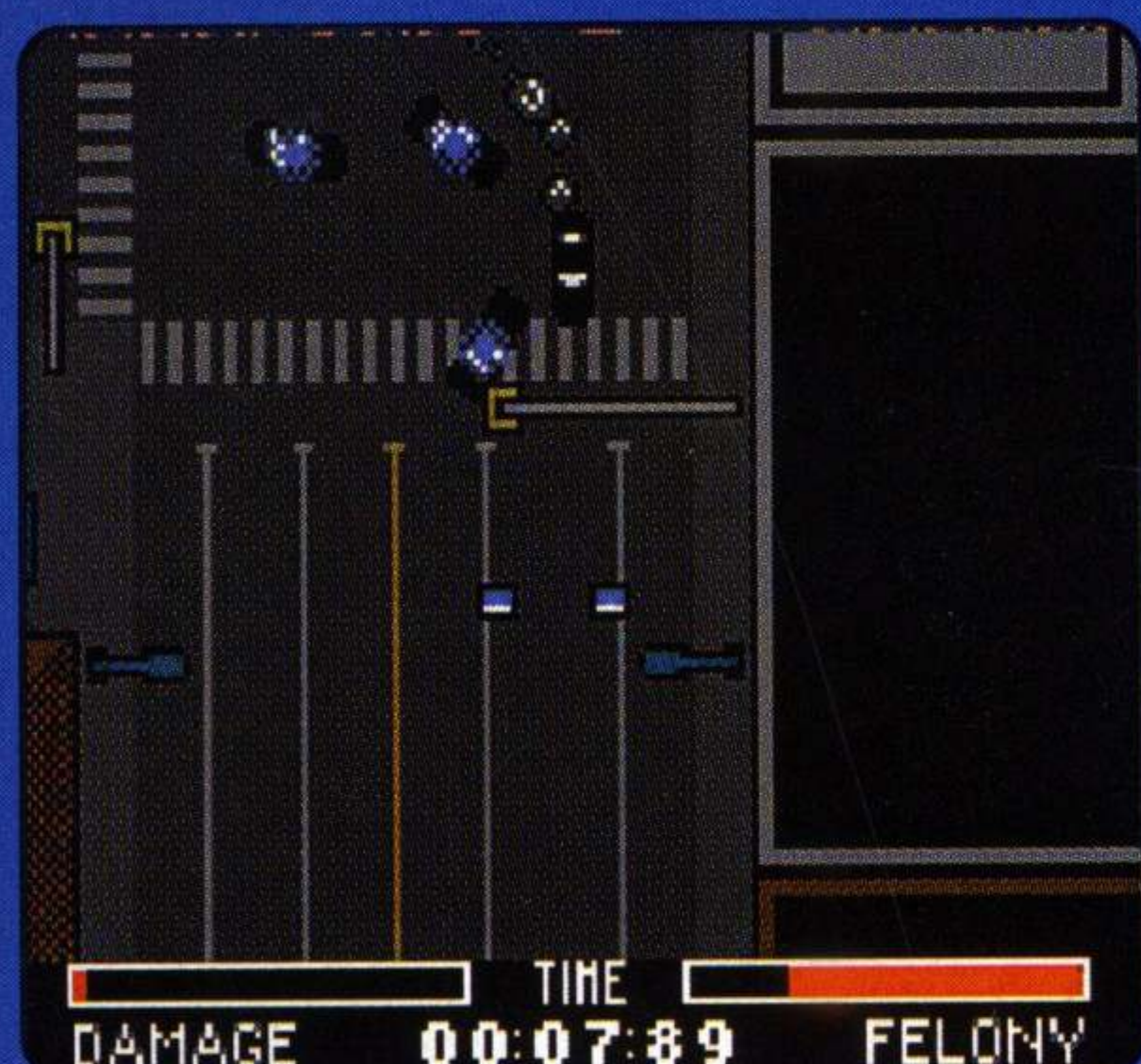
DAMAGE 02:51:99 FELONY

CROSS TOWN CHECKPOINT

Semplice, si tratta di guidare fino al prossimo checkpoint. Questi sono visibili sulla mappa e potrete orientarvi grazie a una freccia che vi indicherà la direzione giusta per raggiungere il prossimo.

GETAWAY

Dovrete mettercela tutta perché all'inizio di ogni partita avrete la polizia alle costole. Il vostro scopo sarà ovviamente quello di seminare i piedipiatti, quindi dateci dentro col gas e buona fortuna...

DAMAGE 00:07:89 FELONY

BEST TIME --:--:--

PURSUIT

Le regole sono praticamente opposte a quelle di Getaway. Stavolta, nei panni degli inseguitori, dovrete raggiungere la vettura che vi precede e sbatterla fuori strada. Un po' troppo semplice, ma comunque divertente.

SURVIVAL

Molto simile a Getaway, ma in questo caso sarete inseguiti da orde di poliziotti che faranno di tutto per fermarvi. Lo scopo è sfuggire alla cattura e resistere il più a lungo possibile.

BARRA DANNI

Si tratta della barra alla quale dovrete prestare maggiore attenzione perché, una volta piena, decreterà la fine del gioco. A farla aumentare contribuiranno i poliziotti che, invece di arrestarvi, vi speroneranno fino a rendere la vostra auto un rottame inservibile.

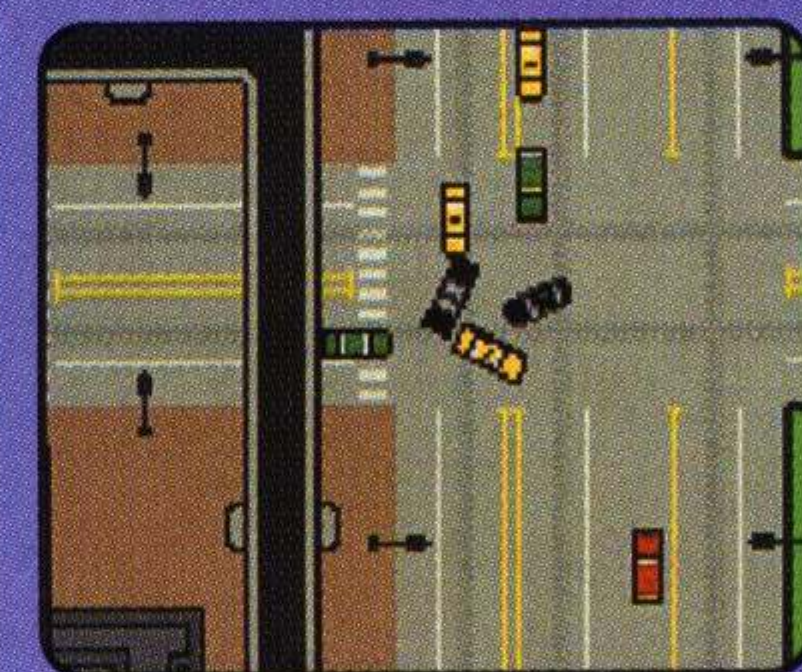
I poliziotti vi inseguono, la barra fellone e quella dei danni stanno salendo. State attenti o ridurrete la macchina a una carcassa!

TAKE A RIDE

Il Take a Ride Mode vi offre l'opportunità di gironzolare indisturbati per le città presenti nel gioco, per studiarvele al meglio. Approfittatene per scovare le vie di fuga, vi tornerà molto utile quando sarete inseguiti dalla polizia.

Bello e tranquillo

Guida attentamente ora

Oops! Una curva a gomito

Giudizio Finale

Pro	Contro
Azione a volontà	Grafica blanda
Velocità folle	A volte frustrante
Città enormi	Niente batteria di backup
Storia e missioni uguali all'originale	Musica alla lunga noiosa

1 2 3 **4** 5

Non un classico, ma un titolo molto divertente che merita un posto nella vostra collezione personale.

UNO DEI RACING GAME PIÙ RIUSCITI È FINALMENTE APPRODATO SULLO SCHERMO DEL GAME BOY E NON HA NIENTE DA INVIDIARE ALLE ALTRE VERSIONI... NON CI CREDETE? INFEDELI...

TOCA TOURING CARS

TOCA Touring Cars è con ogni probabilità il miglior gioco di corse su GBC e non lo dico solo perché sono un grande stimatore della versione PlayStation, ma perché il titolo possiede i numeri giusti per conquistare la celebrità anche sul piccolo portatile Nintendo. Scendete in pista e non crederete ai vostri occhi: ottima definizione della grafica, velocità supersonica e azione frenetica! Piuttosto che tentare una deludente imitazione dell'originale TOCA, gli sviluppatori hanno optato per una visuale di tipo isometrico che, pur sembrando all'inizio un po' scomoda, si rivelerà ben presto funzionale, garantendovi un maggiore controllo sulle altre vetture. Vi attendono 8 tracciati, tutti creati sulla base di quelli reali, primi fra tutti Silverstone, Brands Hatch e Donington. Il parco macchine comprende 8 vetture fra cui l'Audi A4, la Nissan Primera e la Renault Laguna; non avranno lo stesso carisma delle Ferrari, ma una volta in pista se la cavano più che egregiamente. L'unico vero difetto di TOCA potrebbe risiedere nell'eccessiva difficoltà. Nel mio caso ciò ha contribuito a tenermi incollato alla console per un paio d'ore nel tentativo di impratichirmi con i vari circuiti e mi meraviglierei se in voi suscitasse un effetto diverso... non vorrete arrendervi così facilmente! Grazie a una delle grafiche più belle mai viste su GBC e al miglior gameplay pensato per un gioco di corse, possiamo tranquillamente affermare che TOCA è un acquisto obbligato per tutti gli amanti delle 4 ruote. Cosa aspettate? Uscite e accattatevene una copia!

IL SALONE DELL'AUTO?

Le auto presenti in TOCA non sono altro che versioni da competizione dei modelli esposti dal concessionario sotto casa. Ci sono in tutto 8 vetture, tutte differiscono l'una dall'altra come nella realtà. Sfreccerete come saette scegliendo tra la Honda Accord, l'Audi A4, la Vauxhall Vectra, la Volvo 540, la Ford Mondeo, la Nissan Primera, la Peugeot 406 e la Renault Laguna.

GAME INFO

- CHI? THQ
- GENERE RACING
- USCITA DISPONIBILE
- VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

IL CAMPIONATO

Una volta che avrete optato per il Championship Mode, dovrete decidere se affrontare la stagione intera o quella breve. Nel primo caso avrete a disposizione 3 giri di qualifica e 18 giri per disputare la gara vera e propria, da ripetere due volte sullo stesso circuito. Nello Short Mode ci sarà, invece, un solo giro per le qualifiche e 6 giri per la gara, da ripetere due volte sulla stessa pista. Personalmente vi suggerisco di partire con lo Short Mode, per affrontare la stagione completa da veri campioni!

La possibilità di scegliere tra il Long e lo Short Mode non vi faciliterà le cose, perché le gare di campionato vi daranno comunque filo da torcere!

Giudizio Finale

Pro	Contro
Ottima grafica isometrica	Curva d'apprendimento mal bilanciata
Gare veloci e frenetiche	Troppo difficile
Piste e macchine reali	Troppo divertente
Coinvolgente al massimo	

1 2 3 4 **5**

UNA BOMBA

Senza dubbio il più veloce, giocabile e divertente racing game per GBC.

GAME Play

HANNO PERSO IL LORO CANE E SONO PIÙ ARRABBIATI CHE MAI! ASTERIX E OBELIX SONO PRONTI... POVERI ROMANI!

ASTERIX:
SEARCH FOR DOGMATIX

GAME INFO

CHI? INFOGRAMES
GENERE PLATFORM
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

Dopo aver bastonato Croc su questo stesso numero, l'idea di recensire un altro platform non mi allettava molto. In fin dei conti Asterix e Obelix, nonostante siano sulla scena da diverso tempo, non sono mai riusciti a sfondare qui da noi, tanto che ci vengono riproposti regolarmente solo durante le festività natalizie (sul film uscito lo scorso anno, preferirei stendere un velo pietoso). Ad ogni modo, vediamo cosa ci attende in questo Asterix: sulle tracce di Idefix. Tanto per iniziare, la struttura del gioco è assimilabile ai classici platform: sono presenti tutti gli elementi tipici del genere, dal classico percorso fatto di salti da una piattaforma all'altra, alla corsa per evitare gli ostacoli, fino agli assalti ai malcapitati di turno (nella fattispecie i legionari romani). Nell'insieme, nonostante si tratti di una ricetta già proposta in tutte le salse, bisogna ammettere che il risultato è piuttosto gradevole. Potrete controllare sia Asterix che Obelix, ognuno caratterizzato da abilità e punti deboli peculiari: Asterix è più veloce e agile, Obelix risulta più forte, ma di gran lunga più lento. Ambedue conservano il look tipico dei cartoni animati, anche nel singolare modo di combattere i romani. I livelli previsti sono 30 e tutti sembrano tratti da un libro a fumetti, diversi giochi bonus interrompono la storia principale fungendo da piacevole diversivo e una serie di ulteriori varianti contribuiranno a mantenere vivo il vostro interesse. Asterix: sulle tracce di Idefix non è un classico, ma vale la pena dargli un'occhiata.

Giudizio Finale

Pro
- Ottima grafica
- Molto simile al fumetto/cartone animato
- Divertente

Contro
- Niente continue
- Deludente struttura di gioco
- Niente di nuovo

1 2 **3** 4 5

Non sarà Mario, ma si tratta comunque di un buon platform.

GAME INFO

CHI? MATTEL
GENERE BUILDING SIM!?
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE GAME BOY & GAME BOY COLOR

CONSTRUCTION ZONE

Se il vostro sogno fosse quello di diventare dei costruttori provetti, Construction Zone potrebbe fare al caso vostro. Vi offre, infatti, la possibilità di guidare 11 diversi veicoli da costruzione (ruspe, scavatrici ecc.), assegnandovi compiti che vi vedranno impegnati a smuovere mucchi di terra o a ripulire una certa area dai detriti. Una volta preparato il terreno dove sorgeranno i futuri edifici, spetterà a voi costruire strade, ponti e tutto ciò che può fare di una landa abbandonata una vera città. Se queste prospettive vi esaltano, suscitando in voi lo stesso effetto che susciterebbe in me un piatto di lasagne, allora siete capitati nel posto giusto! Personalmente, opterei per le lasagne! Sinceramente sono convinto che la realtà virtuale dovrebbe offrire qualcosa di più... Dobbiamo ammetterlo, siamo di fronte a un caso più unico che raro: i difetti non riguardano la realizzazione del gioco, ma l'idea di base. La grafica si difende bene e mette in evidenza alcuni tocchi di classe, ma ci vorrebbe ben altro per compensare la pochezza di questo titolo.

Andiamo a mietere il grano...

Giudizio Finale

Pro
- Grafica decente
- Buone melodie
- 11 veicoli

Contro
- Rimuovere la sabbia
- Raccogliere detriti
- Niente gameplay

1 2 3 4 5

Vorrei tanto apprezzarlo, ma senza gameplay è difficile!

IL CARTONE ANIMATO DELLE WACKY RACES ERA UNO DEI MIEI PREFERITI. SPERO CHE QUESTA VERSIONE NON TURBI I MIEI RICORDI D'INFANZIA!

GAME INFO
CHI? INFOGRAMES
GENERE RACING
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

WACKY RACES

Chi di voi non ha mai visto una puntata delle Wacky Races (anche se bisogna dire che sono state trasmesse col contagocce)? Per i pochi sfortunati è giunta l'ora di una lezione di storia: le suddette corse si svolgevano lungo il continente americano, fra un manipolo di piloti capeggiati dal diabolico Dick Dasardly e dal suo fedele aiutante Muttley. I miei irriducibili eroi, uno più folle dell'altro, erano sempre pronti a mettere in atto l'ultima diavoleria per ostacolare gli sventurati avversari. Inutile dire che i loschi piani di Dasardly andavano sempre in fumo e che i vari piloti riuscivano immancabilmente a fargliela in barba, giungendo prima di lui al traguardo. Da una prima occhiata alla versione per GBC, scopro con piacevole sorpresa che sono presenti otto personaggi protagonisti della serie animata (fra cui l'affascinante Penelope Pitstop). Le piste a disposizione sono nove, tutto a vantaggio della longevità del titolo. Lo strepitoso look grafico propone una riproduzione pressoché perfetta sia delle auto che dei tracciati, rimarrete a bocca aperta dinanzi alla velocità in cui si muove il tutto, tanto che non sarebbe azzardato definire Wacky Races come il più veloce racing game per GBC in circolazione. Peccato che il gameplay non sia all'altezza della realizzazione tecnica. Il gioco risulta piuttosto divertente, ma alla lunga rischia di diventare noioso, trasformandosi in una semplice corsa al prossimo power up. Peccato perché, viste le credenziali, Wacky Races sarebbe potuto essere un vero successo!

Giudizio Finale

Pro	Contro
Grafica incredibile	Piste noiose
Velocità supersonica	Gameplay nella media
Personaggi fantastici	Un'occasione sprecata

1 2 **3** 4 5

Solo la velocità e la grafica salvano questo gioco dall'anonimato.

GAME INFO
CHI? SWING!
GENERE PUZZLE GAME
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE SOLO GAME BOY COLOR

UN ALTRO PUZZLE GAME DALLA SWING! PRONTI A METTERE IN MOTO IL CERVELLO?

MAGICAL DROP

Il problema di fondo di Magical Drop risiede nella mancanza di originalità. Siamo di fronte, infatti, all'ennesima proposta dei classici Bust-A-Move/Tetris. La dinamica è sempre la stessa, bisogna allineare degli oggetti per farli scomparire e l'area di gioco... non cambia di una virgola! L'unica differenza è che stavolta le sfere arriveranno dall'alto, voi dovrete assorbirle e poi lanciarle in linee verticali di tre o superiori. Una volta ottenuta una linea monocromatica abbastanza grande, questa scomparirà, e così via... fino alla nausea! Per fortuna, ci saranno diversi oggetti particolari che movimenteranno la monotonia del quadro; questi potranno facilitarvi il compito oppure ostacolare il vostro cammino, tutto dipende dal modo in cui li userete. Ma non illudetevi, niente di particolarmente innovativo! Il vostro scopo sarà quello di evitare che le sfere raggiungano il fondo dello schermo, preparatevi dunque ad agire in modo convulso e a scegliere in fretta la strategia migliore. Negli stage più avanzati, rischierete di far fondere il vostro cervello, ma in definitiva vi divertirete. La grafica è piuttosto semplice, l'unico diversivo è offerto dalla rappresentazione degli otto personaggi medievali che, lungi dal proporre altrettanti schemi di gioco, finiscono per differire solo nell'aspetto (perché mai dovremmo sceglierne uno, rimarrà un mistero!).
Nell'insieme Magical Drop è un discreto puzzle game, ma niente a che vedere con Tetris.

Giudizio Finale

Pro	Contro
Gameplay veloce	Poco originale
Talvolta stimolante	Molto impegnativo
Diversi personaggi	Poche modalità

1 2 **3** 4 5

Un buon puzzle, sempre che vi piaccia il genere...

ABE

POKÉMON™

Gotta catch 'ém all!™

GOLD & SILVER

POKÉMON™

Gotta catch 'em all!™

GAME INFO

CHI? NAMCO
GENERE PUZZLE GAME
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE GAME BOY & GAME BOY COLOR

L'EREDE DI TETRIS SU GAME BOY?

MR DRILLER

Ecco l'ennesimo puzzle game che tenta di scalzare il classico Tetris dal trono di miglior rompicapo per Game Boy! L'impresa non è semplice e Mr Driller sfida la sorte proponendo le caratteristiche principali di giochi del passato. Dovrete farvi largo attraverso pile di mattoni colorati e raggiungere la meta prima che la vostra aria finisca. Il protagonista del gioco (Mr Driller, appunto) è in grado di scavare nelle quattro direzioni principali, ma a ostacolare l'apparente libertà di movimento interviene il fattore gravità, non tenerne conto prima di operare potrebbe comportare il fallimento di una mossa. In poche parole, i blocchi potranno cadervi addosso o spostarsi se non c'è nulla che li sorregga, per cui attenti a non rimanere schiacciati e cercate piuttosto di sfruttare a vostro vantaggio le possibili reazioni a catena. Queste verranno innescate ogni volta che scaverete un blocco colorato al quale ne sono collegati altri dello stesso colore; se riuscirete ad ammassare quattro o più blocchi, questi verranno rimossi dallo schermo. La meta da raggiungere, posta in fondo all'area di gioco, varia per profondità a seconda del livello scelto (Easy, Hard e Survival). Oltre al fattore gravità, un altro degli aspetti che non potrete non considerare consiste nell'indicatore d'aria che, una volta esaurito, decreterà la morte del vostro personaggio. Per recuperare l'aria, dovrete raccogliere delle capsule particolari, alcune delle quali sono ostruite da blocchi a X che dovrete eliminare, unendone quattro insieme o scavandoci attraverso, ma in quest'ultimo caso perderete circa il 20% d'aria. Questi particolari blocchi rappresentano l'unico vero elemento di sfida offerto da Mr Driller, per il resto, ahimè, manca la strategia, sacrificata a beneficio di un'azione più frenetica. Riguardo alle opzioni il titolo lascia a desiderare: solo tre livelli di difficoltà che differiscono per il numero di vite a disposizione! Per fortuna rimane l'incentivo a battere i record precedenti per poter così iscrivere il proprio nome negli high score; ma il fatto che la cartuccia manchi di una batteria interna, significa che, una volta spento il Game Boy, i dati verranno persi. In definitiva, possiamo considerare Mr Driller un'occasione mancata, un gioco che avrebbe potuto fare faville, se solo gli avessero dedicato più attenzioni. Se vi piace il genere, potreste dargli comunque un'occhiata.

Giudizio Finale

Pro
- Presenza del fattore gravità
- Indicatore d'aria
- Complessi blocchi ad X

Contro
- Il solito puzzle game
- Poche opzioni
- Manca una batteria interna

1 **2** 3 4 5

Un'occasione mancata!

GAME INFO

CHI? KONAMI
GENERE MUSICAL/PUZZLE
USCITA DISPONIBILE
VERSIONE GAME BOY & GAME BOY COLOR

TIRATE FUORI IL BALLERINO CHE È IN VOI E... BUONA FORTUNA!

DANCE DANCE REVOLUTION

Dance Dance Revolution rientra nella nutrita schiera di giochi musicali proposti dalla Konami. Purtroppo sembra piuttosto remota la possibilità di una versione dedicata a noi occidentali. Verrà lanciato sul mercato all'interno di una confezione speciale che includerà un controller specifico a 4 tasti da collegare in cima alla console. I comandi al principio risultano scomodi, ma con la dovuta pratica il disagio iniziale sarà presto acqua passata. Potrete scegliere tra il dancing pad o i controlli normali, quindi cimentarvi nella modalità che preferite, Arcade e Free Play. A questo punto, sarà la volta della scelta musicale fra le sei canzoni disponibili, ognuna con un livello di difficoltà diverso e segnalato da particolari icone presenti sullo schermo. Una volta partita la musica, non vi rimane che dimostrare al mondo intero le vostre doti nascoste. Alcune frecce colorate scorreranno lentamente lungo la parte sinistra dello schermo e appena una di queste avrà colpito una delle quattro frecce poste in cima, dovrete premere sul pad il tasto corrispondente. Una groove bar collocata nella parte superiore dello schermo tiene conto delle vostre prestazioni, se si colora di rosso, la canzone si interromperà bruscamente, decretando l'inesorabile game over. Durante le vostre esibizioni, lo schermo assumerà colorazioni diverse, talvolta tanto sgargianti da ostruirvi la visuale; intanto il vostro alter ego si dimenerà come un tarantolato sulla parte destra, tra i deliziosi fondali arricchiti da elementi in movimento. Le musiche, che avrebbero dovuto ricoprire un ruolo principale, sono lontane dai ritmi ricercati che impreziosivano la versione per PlayStation: ma questo è stato il prezzo della conversione! Il gioco non è malvagio e grazie al supporto per il cavo link, potrete anche sfidare un amico. La presenza di una modalità di allenamento ci avrebbe fatto piacere, ma dovremo rassegnarci a farne a meno. Una volta accertato che i difetti del gioco dipendono più dalle limitazioni hardware che da errori di programmazione, non ci rimane che imparare a... danzare!

Giudizio Finale

Pro
- Ottima grafica
- Non rischiate di pestarvi un piede!
- Supporto per il cavo link

Contro
- Musiche deludenti
- Banale struttura di gioco
- Niente di esaltante

1 **2** 3 4 5

Non sarà un capolavoro, ma potrebbe piacervi!

GAME HOT LINE

MENTRE LEGGERETE QUESTE RIGHE SI SARÀ APPENA CONCLUSO IN GIAPPONE IL NINTENDO SPACE WORLD...

Tra gli eventi più attesi dell'anno, se non il più atteso, il Nintendo Space World, tenutosi in Giappone alla fine di Agosto, ha mostrato quelli che sono i piani futuri della grande N, sia per le console portatili che per quelle casalinghe. I protagonisti assoluti sono stati proprio i due nuovi sistemi annunciati da tempo e finalmente svelati al pubblico: il Nintendo Cube (precedentemente noto come Dolphin), atteso per la prossima estate in Giappone, e il nuovo portatile Game Boy Advance.
Riguardo quest'ultimo si vociferava fosse in grado di fare cose sorprendenti per un portatile, ma quanto è stato mostrato ha superato di gran lunga anche le più rosee aspettive, vuoi per l'incredibile definizione dello schermo a cristalli liquidi, vuoi per la potenza dell'hardware che vi farà dubitare di essere di fronte a un "semplice" portatile... La data per la commercializzazione è stata fissata al 21 Marzo 2001 in Giappone (costo circa 9800 Yen) mentre in Europa e Usa dovrebbe uscire in contemporanea a Luglio. I giochi a corredo dovrebbero essere una ventina (si parla di versioni dedicate di Castlevania, F-Zero e Mario Kart, iniziate pure a sbavare...).
È stata inoltre annunciata la linea di accessori che dovrebbe rendersi disponibile con la console: fra le prime periferiche troveremo un adattatore per il Nintendo GameCube, un caricatore per le batterie, il cavo link con tanto di uscita aggiuntiva per un altro cavo (fino a un massimo di tre) per collegare fra loro fino a quattro giocatori. Altrimenti potrete ripiegare sulla porta a raggi infrarossi con la quale presumibilmente sarà possibile oltre che giocare, scambiarsi dati.
Per quanto riguarda il Game Boy Color questo non andrà in pensione e non potrebbe essere altrimenti. Si annunciano novità e una marea di nuovi giochi fra cui un nuovo Pokémon.

THQ PER L'ADVANCE

Durante la recente conferenza mondiale sui videogiochi, tenutasi a Parigi, la HTQ ha annunciato lo sviluppo di titoli dedicati alla nuova console portatile della Nintendo, il Game Boy Advance. All'annuncio non ha fatto seguito alcun chiarimento e i particolari riguardanti i nuovi titoli per Game Boy Advance rimangono tuttora avvolti nel mistero. L'unica indiscrezione riguarda la creazione di un nuovo Team di sviluppo: si chiamerà Game FX e lavorerà sodo per dare un volto ai nuovi protagonisti della futura generazione della Grande N. La THQ ha confermato che i titoli per Game Boy Advance attualmente in fase di sviluppo saranno disponibili insieme al lancio della console. A questo punto, non ci resta che sperare nella brevità dell'attesa!

POKÉMON X

Da un po' di tempo in Internet circolano insistenti indiscrezioni riguardo la creazione, da parte della Nintendo of Japan, di una nuova periferica che permetterebbe di interfacciare il Game Boy Color con un qualsiasi telefonino cellulare. Il particolare adattatore dovrebbe essere distribuito intorno alla fine di quest'anno e una nuova versione di Pokémon aprirà la lista dei giochi che lo supporteranno. Pokémon X vi permetterà di far combattere i vostri Pokémon o di scambiarli con altri allenatori sparsi per il mondo nonché di scaricare nuovi mostriciattoli e accessori direttamente dalla rete. Non è incredibile?
Il nuovo adattatore per telefoni dovrebbe essere lanciato sul mercato ad un costo di 5000 Yen (100.000 lire circa).

POKÉMON STADIUM 3

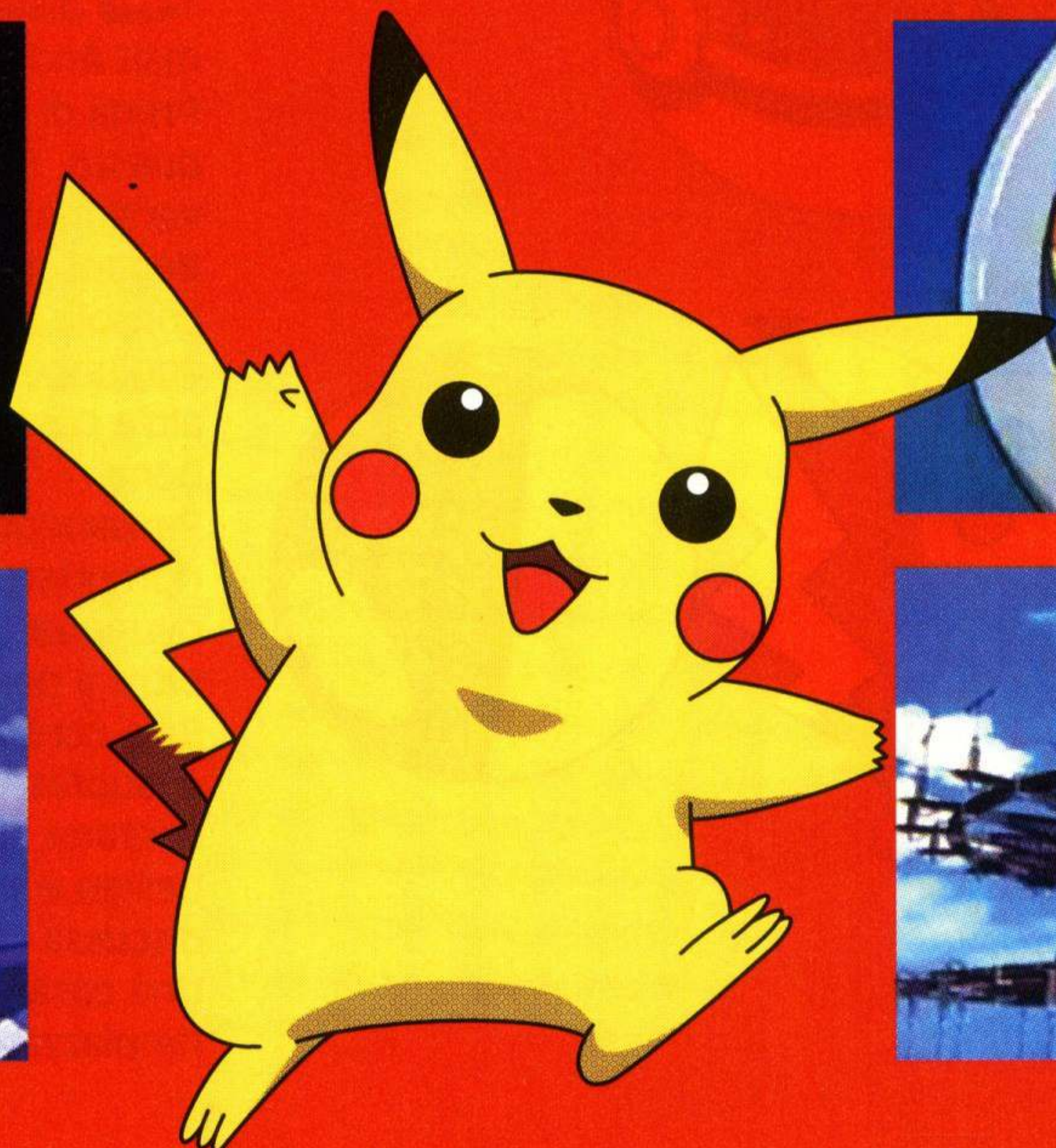
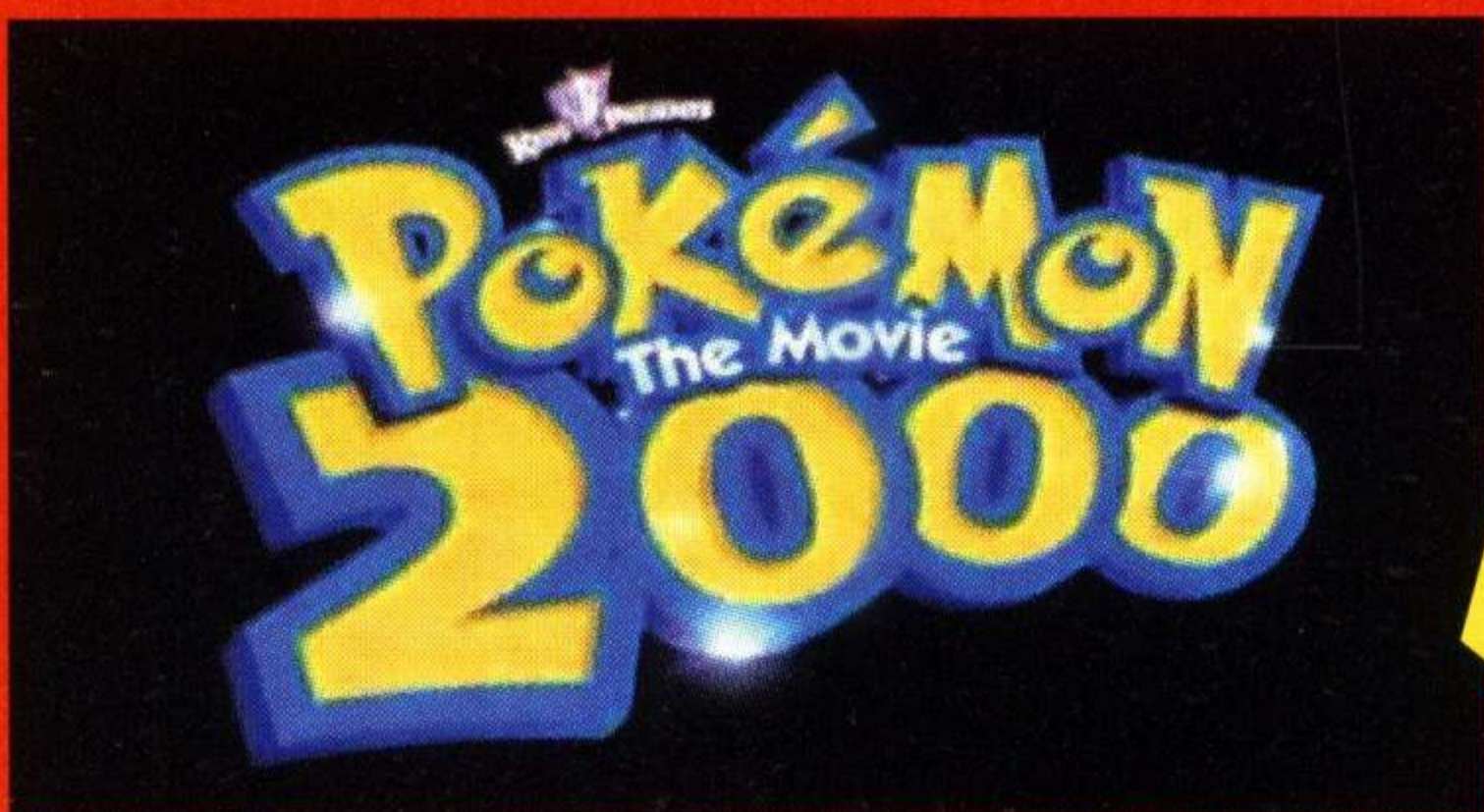
Secondo alcune notizie arrivate direttamente dal Giappone, durante la proiezione del nuovo Film di Pokémon (Emperor of the Crystal Tower) il pubblico avrebbe assistito a una breve presentazione del nuovo titolo per N64 dedicato ai simpatici personaggi tascabili della Nintendo. Secondo alcune indiscrezioni, sembra che in Pokémon Stadium 3 troveremo i nuovi mostriciattoli di Gold e Silver. Non è fantastico??

UNA NUOVA SFIDA PER TUROK

Dopo il successo riscosso sul N64, Turok 3: Shadow of Oblivion sta per varcare il piccolo schermo del Game Boy Color e sarà intitolato semplicemente Turok 3. Nonostante sia il terzo capitolo della saga, Turok 3 sarà, in realtà, il quarto gioco dedicato al mitico cacciatore di dinosauri e sviluppato per il portatile della Nintendo, è stato infatti preceduto da Turok: Rage Wars.
Chiacchiere a parte, procediamo nell'esplorazione di questa nuova piccola meraviglia! Tanto per cominciare, ancora una volta il pianeta è in pericolo e Turok dovrà salvarlo. La confederazione Amaranto ha deciso, infatti, di sfruttare un portale interdimensionale per raggiungere la Terra e conquistarla, fatto questo s'impossesserà di tutte le armi disponibili per rafforzarsi nella guerra contro l'Ordine della Solidarietà. Quest'ultimo non trova di meglio che chiedere aiuto a Turok ed è proprio così che avrà inizio questa nuova fantastica avventura. Turok 3 vi metterà a disposizione un arsenale di ben 10 armi sempre più potenti che vi permetteranno di portare a termine la vostra importantissima missione. Continuate a seguire la vostra rivista di Game Boy preferita, perché il prossimo mese troverete un'accuratissima recensione del nuovo titolo della Acclaim.

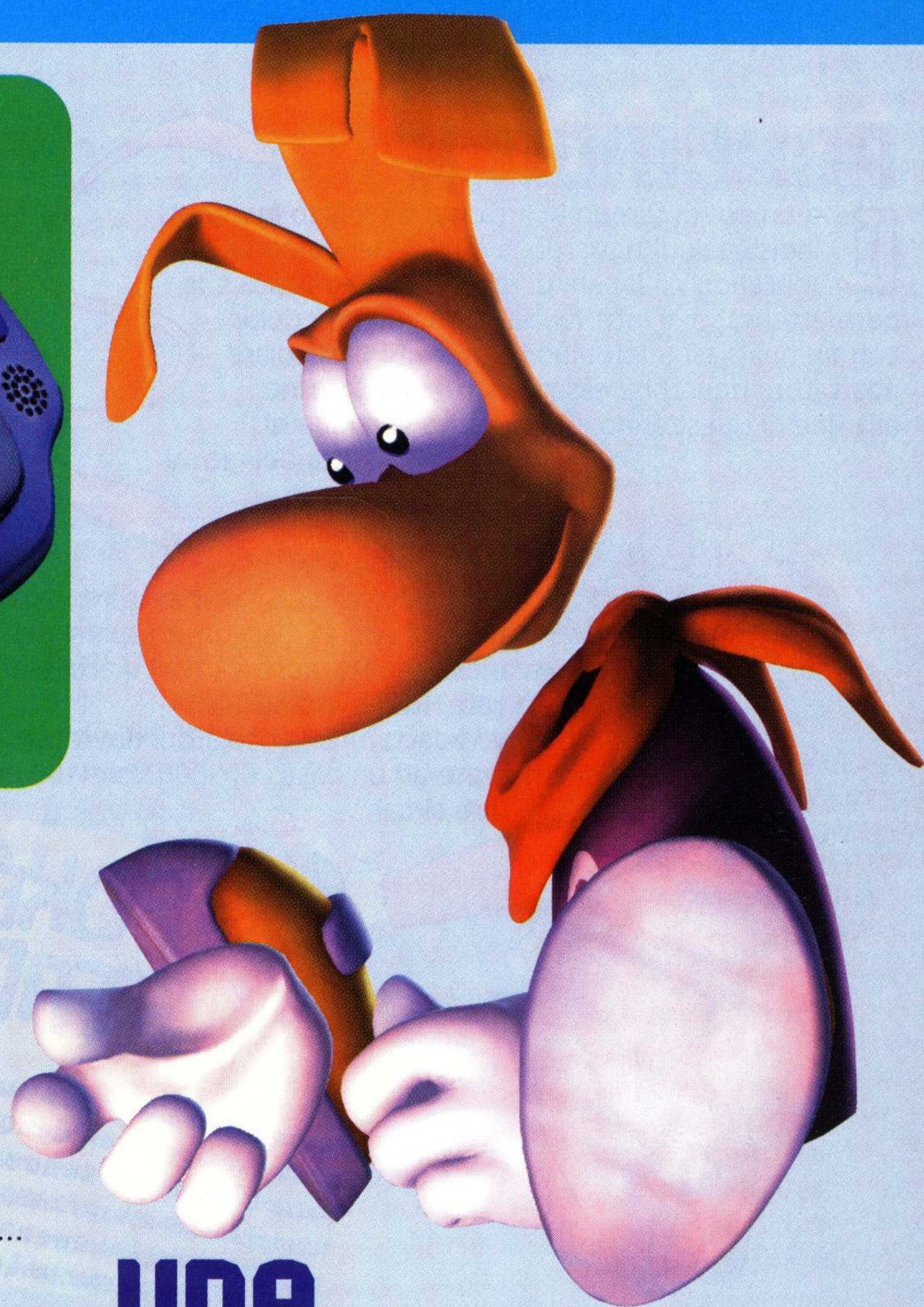
POKÉMON: IL FILM 2000

Il nuovo lungometraggio di Pokémon sta per raggiungere il grande schermo anche da noi, non conosciamo ancora la data precisa dell'evento, ma - grazie ai nostri redattori - siamo riusciti a scoprire alcuni dei nomi che verranno utilizzati nella versione americana del Film. La ragazza che suona il flauto, conosciuta con il nome di Flura nella versione giapponese, si chiamerà Melody e sua sorella Carol. Il capo del villaggio, invece, si chiamerà Tobias, il nome del personaggio Ledy Ba cambierà in Ledyba e Juridian diventerà Lawrence III. Abbiamo scoperto anche il nome dell'isola sulla quale approderanno Ash e i suoi amici: Shamouti Island. Continuate a leggere la vostra nuova rivista preferita e conoscerete nuove interessantissime novità sul mondo dei Pokémon!

Pokémon The Movie 2000

VIP SU GBA

Durante la conferenza sui videogiochi tenutasi a Parigi, la Ubi Soft ha annunciato lo sviluppo di ben quattro titoli dedicati alla nuova super console portatile della Nintendo. Secondo alcune indiscrezioni, la Ubi Soft avrebbe recentemente acquisito molte nuove licenze. Se tutto ciò corrisponde a verità, l'uscita della console sarà accompagnata da nuovi titoli come Dinosaur's della Walt Disney, Inspector Gadget e Vip (con Pamela Anderson).

BALLS!

Navigando in Rete, ci siamo imbattuti in un semplice, ma divertente titolo per PC. Il gioco si chiama Pikachu Balls Windows Game e può essere scaricato dal sito Euro Aria Game Boy. Il gioco prevede lo scontro tra due Pikachu nel bel mezzo di una divertente partita di pallavolo! Se possedete un PC e avete la possibilità di collegarvi a Internet, allora andate subito al sito www.eagb.net e non perdetevi la versione gratuita di questo divertentissimo gioco. Se anche non dovesse piacervi, potreste sempre consolarvi pensando che non vi è costato nulla...

UNA NUOVA CONSOLE PORTATILE

C'è una nuova console portatile in città! Non preoccupatevi, però, perché non è ancora arrivata dalle nostre parti e, a quanto pare, non arriverà mai! Andiamo a scoprire perché...

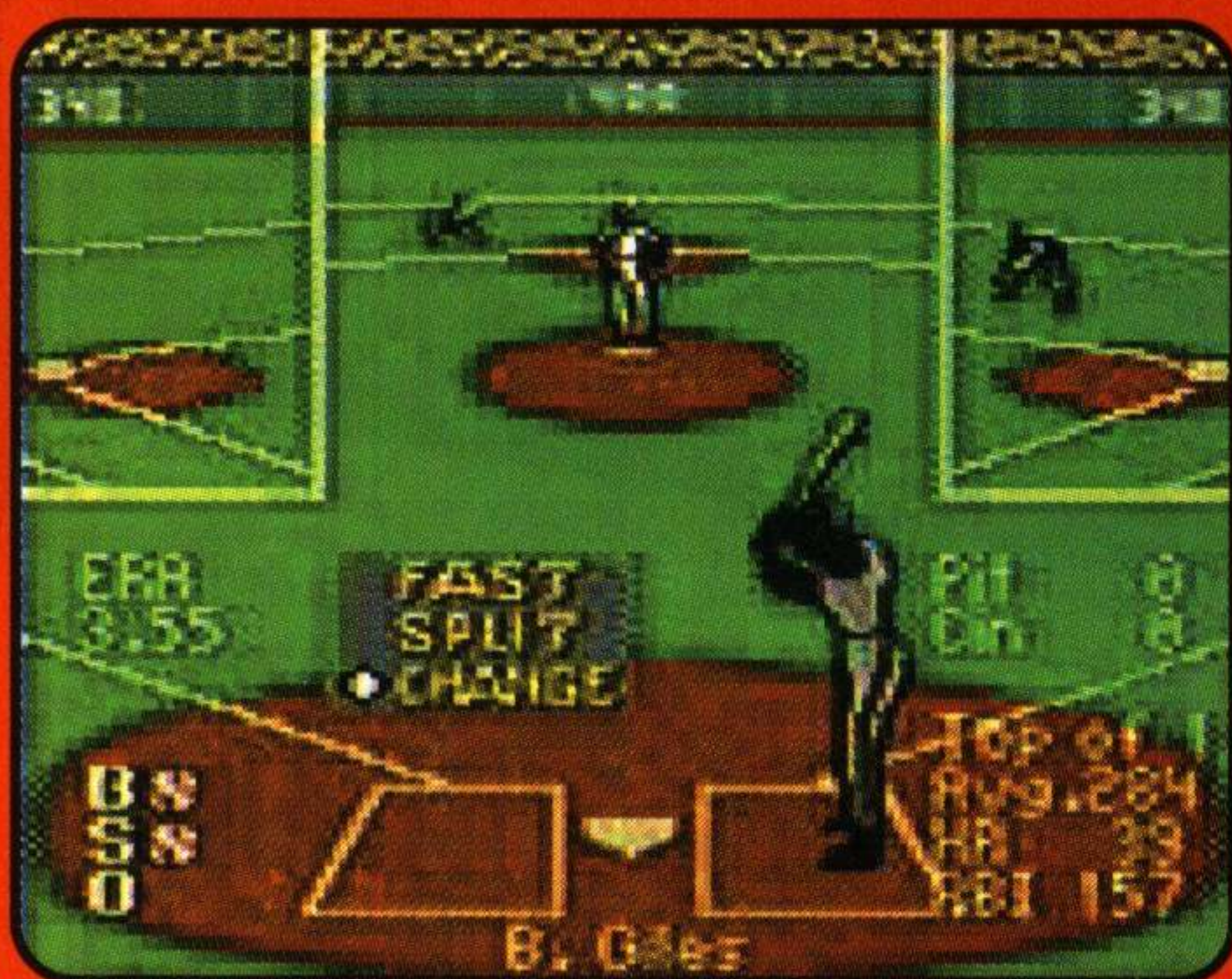
Prima di tutto, la grande N non sarà affatto felice di questo. Il nuovo Game Axe, infatti, non è altro che una versione portatile del NES. La casa di sviluppo coreana Redant non ha fatto altro che prendere la vecchia console a 8Bit della Nintendo e renderla più piccola, aggiungendo infine un piccolo schermo LCD (che tra le altre cose, non sembrerebbe neppure funzionare tanto bene).

Pensandoci bene, però, sarebbe molto divertente poter riprendere i vecchi titoli per NES e giocarci un po' ovunque. Non lo credete anche voi? Il Game Axe, però, oltre a non essere minimamente all'altezza del Game Boy, consuma le batterie con una velocità imbarazzante e, soprattutto, non rappresenta niente di nuovo. La casa coreana, da parte sua, ha annunciato una rivisitazione del design e delle caratteristiche tecniche di questa tanto discussa console portatile.

Una cosa è certa, il Game Axe non riuscirà mai a rimpiazzare le piccole grandi console della Grande N.

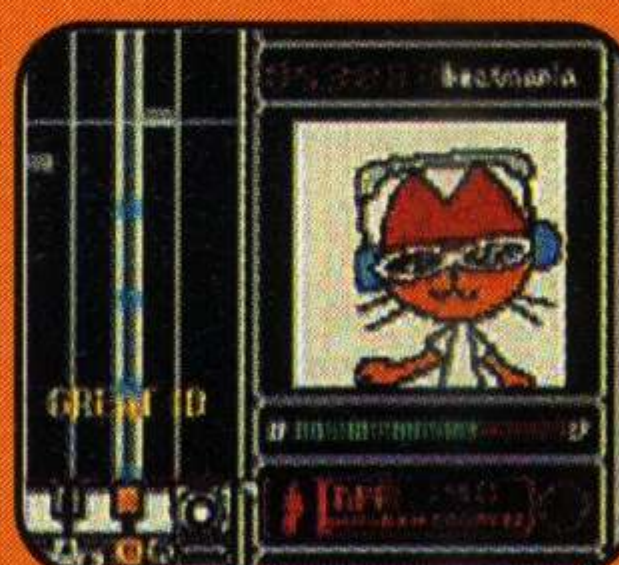
GAME CODEX

ALL-STAR BASEBALL 2000

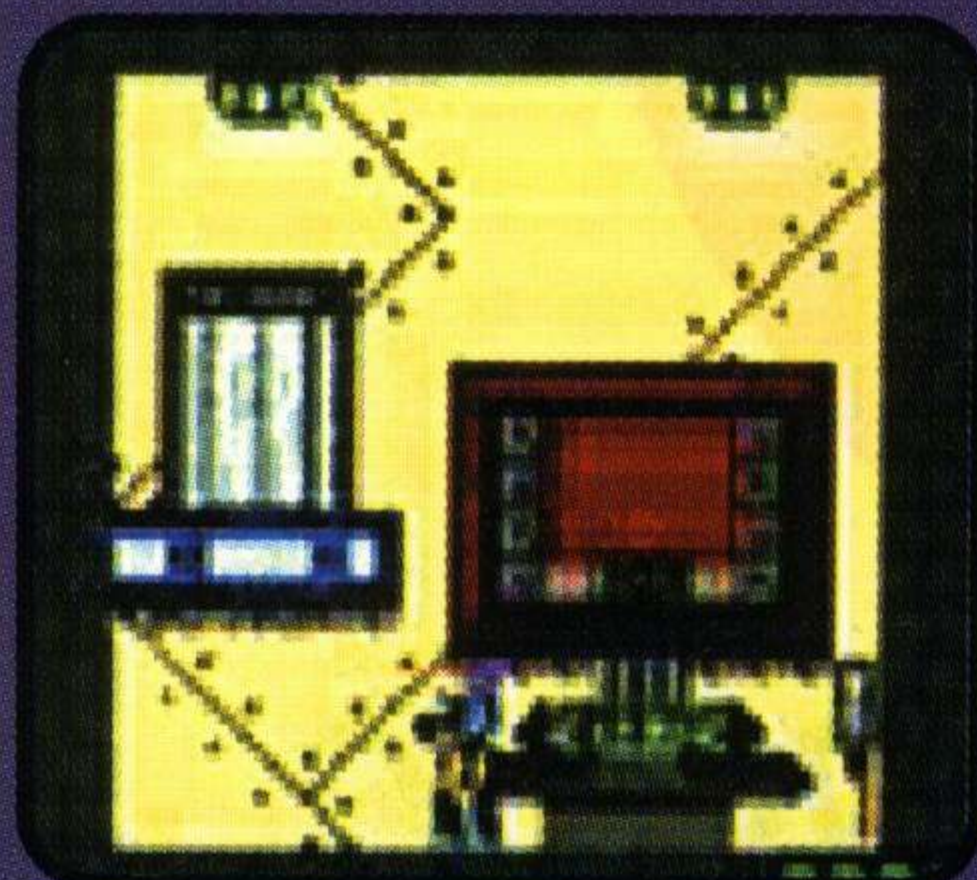
Per ottenere la vostra base di ricezione invisibile, assicuratevi di avere un uomo su ogni base e, a questo punto, premete **A** per 30 secondi. Successivamente premete **Su** per 13 secondi, quindi la sequenza **A, B, SU', GIU** e **Start**.

BEATMANIA GB2 GOTCHA MIX

Canzoni Bonus

Digitate uno dei seguenti codici per attivare le varie musiche.

CANZONE	PASSWORD
Genom Screams	WONDERFUL
Friends	MELODIOUS
Rydeen	GROOVY
Ultraman no Uta	SUPERCOOL
Watashiga	OBA
sanni Nattemo	SPLENDID

BIONIC COMMANDO

Uscire dal livello

Per uscire dal livello e ritornare al chopper, nella schermata della mappa premete **Select** e poi **A** e **B**. Questo è un trucco molto utile per poter uscire da situazioni difficili e vi permette anche di salvare i progressi senza rischiare di venire eliminati, perdendo i risultati ottenuti .

CONKER'S POCKET TALES

Ripristinare l'energia

Salvate il gioco, spegnete e ricaricate il gioco salvato. Ritornerete a giocare con l'energia al massimo.

MARIO GOLF

Castle Course

Battete i quattro campioni nel Match Game arrivando primi nelle quattro gare.

Giocare con Grace, Tiny e Gene Yuss

Battete questi personaggi nella modalità Tournament o nel Match.

Giocare con Putts

Battete Putts con un personaggio qualsiasi.

Giocare con Wario

Arrivate primi nel Club Tournaments e battete tutti i Club Masters.

ARMY MEN

LIVELLO	PASSWORD
Alpine	**Construction**
Secure Region	Mortaio, Aereo, Mitragliatrice, Aereo
Get the Carro Armato	Elicottero, Jeep, Granata, Carro Armato
Sack the Base	Mitragliatrice, Elicottero, Elicottero, Jeep
Final Assault	Mortaio, Elicottero, Mitragliatrice, Jeep
Victory	Aereo, Carro Armato, Aereo, Mitragliatrice
Alpine	**Prison Camp**
Assault Prep	Mitragliatrice, Carro Armato, Elicottero, Jeep
Assault Start	Mitragliatrice, Mortaio, Aereo, Mortaio
Destroy Camp	Mortaio, Mitragliatrice, Granata, Mortaio
Escape	Aereo, Mitragliatrice, Granata, Mitragliatrice
Alpine	**Winding River**
Patrol	Mortaio, Mortaio, Granata, Mitragliatrice
Defense	Elicottero, Granata, Jeep, Mitragliatrice
Radar Round Up	Jeep, Mortaio, Mitragliatrice, Mitragliatrice
House Call	Elicottero, Jeep, Granata, Aereo
Movin' On	Aereo, Carro Armato, Mortaio, Jeep
Desert	**Cactus Flats**
Caution	Granata, Mitragliatrice, Elicottero, Jeep
En Route	Jeep, Elicottero, Elicottero, Jeep
Clean Up	Mitragliatrice, Granata, Mitragliatrice, Granata
Desert	**Casa Flats**
Enter Town	Mitragliatrice, Elicottero, Jeep, Mitragliatrice
To The Bank	Granata, Granata, Elicottero, Elicottero
Stop the Tans	Mitragliatrice, Jeep, Mitragliatrice, Elicottero
Tan's HQ	Jeep, Jeep, Granata, Mitragliatrice
Desert	**Winding Canyon**
Find that Jeep	Mitragliatrice, Aereo, Jeep, Elicottero
Clear Patrols	Carro Armato, Elicottero, Jeep, Mitragliatrice
Clear the Radar	Mortaio, Carro Armato, Elicottero, Jeep
Play it Again	Mitragliatrice, Elicottero, Carro Armato, Mortaio
To the Helipad	Mitragliatrice, Mortaio, Mitragliatrice, Elicottero

READY 2 RUMBLE

Giocare con Damion Black
Per sbloccare questo personaggio, posizionati sulla modalità Arcade e usa i codici per accedere a Kemo Claw e Nat Daddy. Inserisci poi come codice RLRRLLRRRLLL. Un suono ne confermerà il corretto inserimento.

Accedere a Kemo Claw
Per sbloccare questo personaggio, posizionati sulla modalità Arcade. Inserisci poi come codice LLLRRRLRLR. Un suono ne confermerà il corretto inserimento.

Accedere a Nat Daddy
Per sbloccare questo personaggio, posizionati sulla modalità Arcade. Per utilizzare Nat Daddy, devi inserire prima il codice per sbloccare Kemo Claw e poi RRRLLLRLRL. Un suono ne confermerà il corretto inserimento.

STAR WARS
EPISODE 1 RACER

Anakin più veloce
Se riesci a battere tutti e 4 i piloti su ciascun pianeta, la velocità di Anakin aumenterà e, una volta terminati tutti e 5 i pianeti, salirà a 735mph, la più alta nel gioco.

Partenza lanciata
Premi A non appena il numero 1 del conto alla rovescia scompare dallo schermo.

Corri con Sebulba
Batti tutti e quattro i piloti su un pianeta e potrai correre contro Sebulba su uno dei quattro tracciati. Se riuscirai a vincere, otterrai il suo pod. Attenzione però, perché, nelle gare future, se perderai dovrai rinunciare anche al pod.

Ricarica il tuo pod
Per ricaricare il tuo pod, tieni premuto il freno mentre corri. Rallenterà la tua corsa, ma ti servirà per giungere indenne al traguardo.

HOT WHEELS
STUNT TRACK DRIVER

Ottenere tutte le piste e tutte le macchine
Per accedere a tutte le macchine e a tutte le piste digita GIU, SX, SU', A, GIU, DX come password.

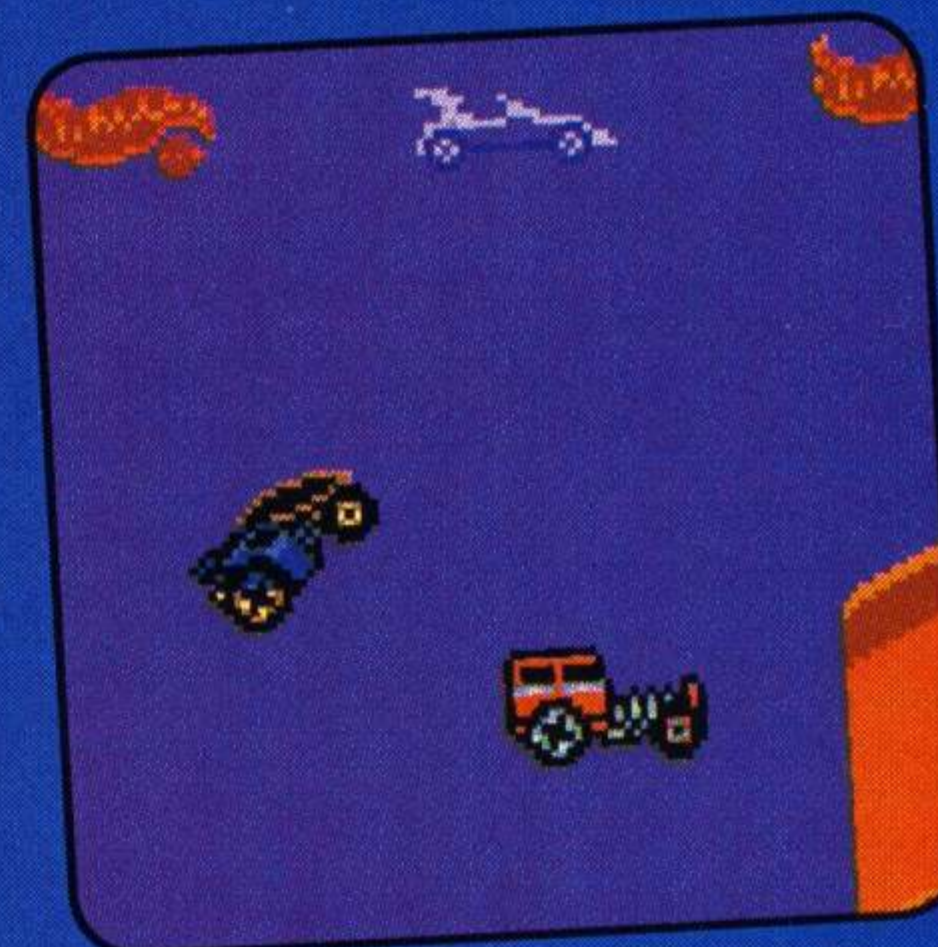
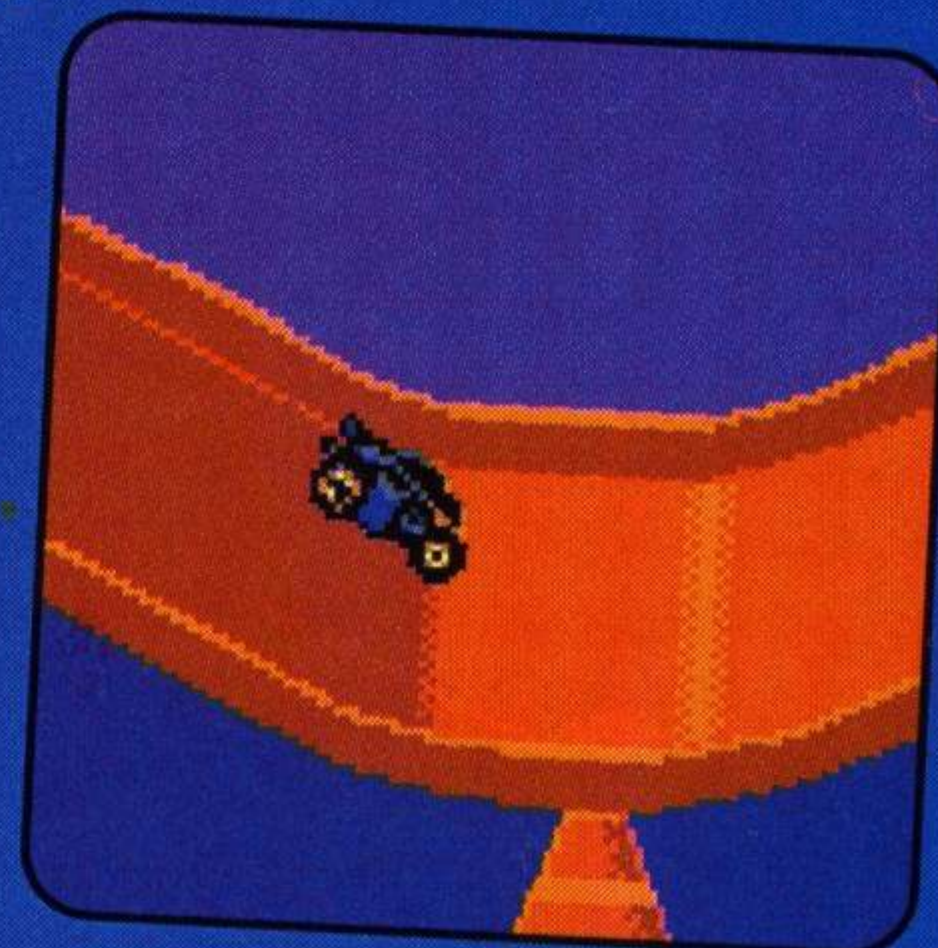
PASSWORD (SHADOW JET)

2	SX, SU', SX, GIU, SU', A
3	DX, SU', DX, GIU, SU', A
4	SU', B, SU', SU', SX, A
5	B, SX, B, SU', SU', SX
6	GIU, SX, SU', A, SU', SU'
End	GIU, SX, SU', A, GIU, DX

PASSWORD (SLIDE OUT)

2	GIU, A, SU', A, B, B
3	SX, B, SX, DX, GIU, B
4	GIU, B, B, B, DX, GIU
5	A, A, DX, DX, B, GIU
6	DX, SU', SX, SU', SX, DX
End	GIU, SX, SU', A, GIU, DX

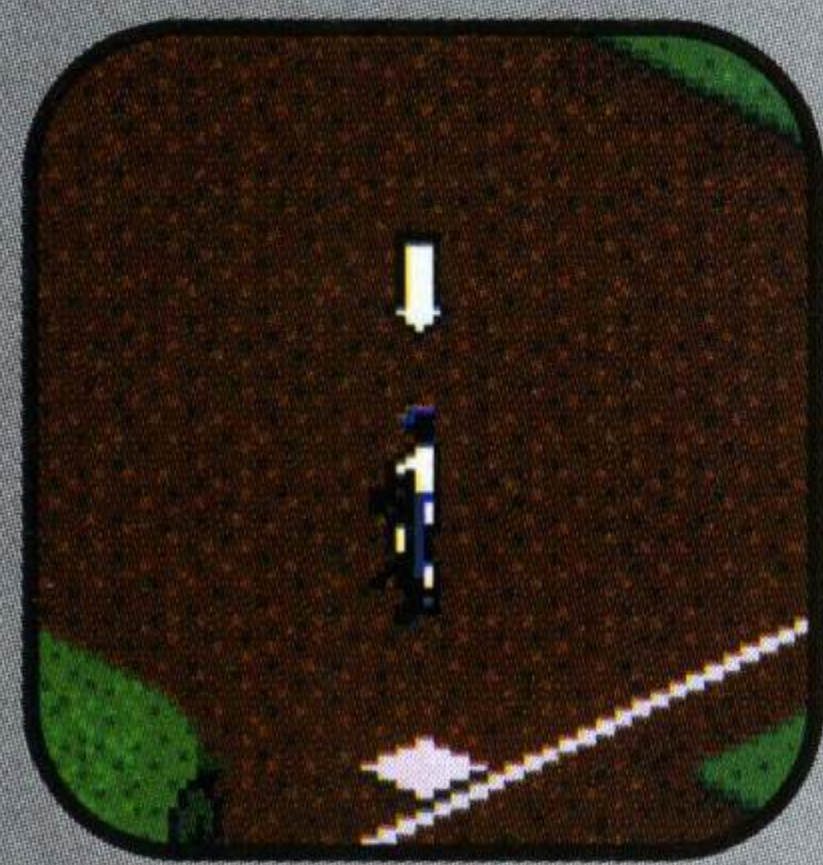
PASSWORD (TOE JAM)

2	B, B, SX, SU', A, B
3	SX, SX, SU', A, DX, DX
4	SX, SX, SU', SX, A, SX
5	GIU, SU', SX, GIU, GIU, A
6	B, B, B, DX, DX, SU'
End	GIU, SX, SU', A, GIU, DX

Xploder Xplosion

XPLODER GB

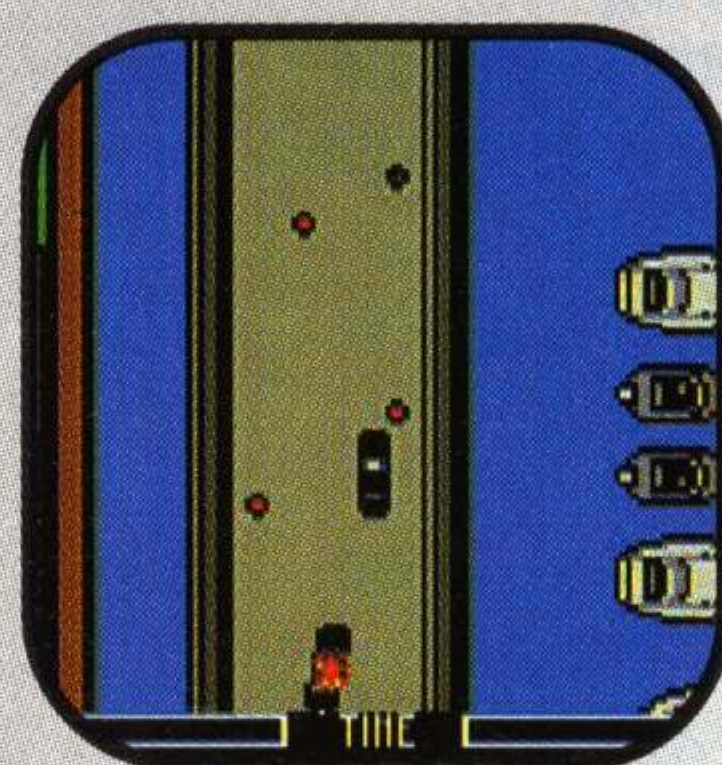
Dalla Blaze è arrivata una novità straordinaria che migliorerà incredibilmente le vostre capacità di gioco. Questo nuovo prodigio della tecnica e della scienza, si collega al posto della cartuccia di gioco. Una volta inserito il gioco potete utilizzare i codici già contenuti nella memoria (c'è anche quello che vi permette di trovare il 151° Pokemon) o inserire quelli che vi forniremo ogni mese. Per maggiori informazioni potete contattare la Vegacom allo 0331-215102.

A BUG'S LIFE
Vite infinite
8C243F2A

ALL-STAR BASEBALL 2001
Inf Balls
0D215755
Niente strikes
0D214155
99 Home Runs
0D840655
0D843255
High Score 1st Team
0D84B755
High Score 2nd Team
0D845155
No Score 1st Team
0D21B755
No Score 2nd Team
0D215155

BATTLESHIPS
SPS-10 Radar infiniti
0D251EEF
SPS-39 Radar infiniti
0D26A0EF
MK-45II infiniti
0D237AEF
MK-71III infiniti
0D2448EF
Sea Sparrow infiniti
0D250EEF
Tartar infiniti
0D2583EF
Harpoon infiniti
0D2618EF
Tomahawk infiniti
0D297FEF
F-4 Phantom infiniti
0D2513EF
F-14 Tomcat infiniti
0D26A3EF
Trident D9 infiniti
0D2A21EF

CASPER
Invincibilità
0DBA4781
0DBAD781
Brass Keys
0D846F81
Iron Keys
0D846D81
Weights
0D84C881

CROC
Vite infinite
0DBACB6E
Crystals infiniti
0DBA776E
Turtles infiniti
0D2A1D6E

DRIVER
Niente polizia
0D21D6D1
0D21F0D1
Nessun danno
0D2123D1
Tempo inifinito
0D839ED1

KNOCKOUT KINGS
Energia infinita P1
0DE945D8
Vittoria istantanea P1
0D2145D8
Energia infinita P2
0DE9ACD8
Vittoria istantanea P2
0D21ACD8

LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT !
99 Carote
0D842337
99 Mappe
0D84D637
Soldi infiniti
0D087F37
0D241337
Energia infinita
0D273137

PONG
P1 Vince sempre
010A4CC2
P2 Non vince mai
01004DC2
P1 Vince sempre
01004CC2
P2 Non vince mai
010A4DC2

R-TYPE II
Vite infinite
$0D25A064

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
Tutto infinito
0D844BED

TOMB RAIDER
Energia infinita
0D206581
Medipaks grandi
0DBA4381
Medipaks piccoli
0DBA7781
Tutte le chiavi
0DBACB81
99 Panel
0D841D81
Dinamite
0DBA0581
Chiave del serpente
0D84CA81
Diamanti rossi e blu infiniti
0D841A81
Lingotti infinti
0D846381
Proiettili
0DBA8D81
Munizioni infinite
0DBAC781
Ossigeno
0D20AD81
Note: Beware Of Stakes !

INFO

DOVE LO TROVATE: Vie 2, 24, 25 e nella Foresta di Viridian.
POKÉDEX: Si trova spesso nelle foreste intento a mangiare le foglie. Ha un pungiglione avvelenato.

Weedle appartiene a quel raro tipo di Pokémon che presenta le caratteristiche proprie a due diverse categorie: Insetto e Veleno. Se pensate che sia pericoloso, non vi sbagliate. Nonostante sia dotato di due soli attacchi, il Poisno Sting e lo String Shot, questo piccolo Pokémon è molto potente. Lo String Shot ha il potere di rallentare l'avversario, permettendo a Weedle di attaccarlo facilmente con il suo pungiglione. Nonostante siano presenti in tutte le versioni del gioco, sono considerati rari in Pokémon Blu.

#013 Weedle

Tipo: Insetto / Veleno
Altezza: 30 cm
Peso: 3, 5 Kg
Evoluzione: Kakuna (Livello 7) – Beedrill (Livello 10)

CARDS

CARTE DA GIOCO	
Set Introduttivo:	Comune
Set Introduttivo 2:	Comune
Giungla:	Non Avvistato
Fossili:	Non Avvistato
Team Rocket:	Non Avvistato

INFO

DOVE LO TROVATE: Foresta di Viridian
POKÉDEX: Non essendo in grado di muoversi liberamente, l'unica possibilità che ha Kakuna per evitare gli attacchi degli avversari consiste nell'indurire il proprio guscio.

Proprio come i Metapod, anche i Kakuna sono dei Pokémon di transizione, tanto che non rimangono in questa forma per molto tempo. Questo tipo di Pokémon è pressoché inutile dal momento che non dispone di nessun genere di attacco. Anche i Kakuna non possono far altro che indurire il guscio per evitare di essere feriti durante i combattimenti. Vi consigliamo quindi di non mettere mai nelle loro mani le sorti di uno scontro.

#014 Kakuna

Tipo: Insetto / Veleno
Altezza: 60 cm
Peso: 11 kg
Evoluzione: Beedrill (Livello10)

CARDS

CARTE DA GIOCO	
Set Introduttivo:	Non comune
Set Introduttivo 2:	Non comune
Giungla:	Non avvistato
Fossili:	Non avvistato
Team Rocket:	Non avvistato

INFO

POKÉDEX: Vola con un'incredibile velocità e attacca con estrema ferocia, utilizzando il pungiglione posto sulla coda.

Sono piccoli, ma estremamente pericolosi: attaccano chiunque gli capiti a tiro. Il primo incontro tra Ash e Pikachu e uno sciame di Beedrill avviene nel quarto episodio. I nostri amici vengono attaccati dai terribili Beedrill durante un altro combattimento e inizialmente non possono fare altro che fuggire. Questi aggressivi Pokémon hanno la capacità di imparare rapidamente colpi molto potenti come il Twil Needle o il Pin Missile.

#015 Beedrill

Tipo: Insetto / Veleno
Altezza: 1 m
Peso: 33 kg
Evoluzione: Nessuna

CARDS

CARTE DA GIOCO	
Set Introduttivo:	Scarsa
Set Introduttivo 2:	Scarsa
Giungla:	Non Avvistato
Fossili:	Non Avvistato
Team Rocket:	Non Avvistato

The Poké Files

#016 Pidgey

POKÉDEX: Incontrati frequentemente nelle foreste, i Pidgey tendono a sbattere velocemente le loro ali vicino la terra per alzare delle grandi nuvole di polvere.

Estremamente buoni e tranquilli, i Pidgey si trovano veramente ovunque. Pur non essendo particolarmente potenti in questo stadio della loro evoluzione, affrontano sempre ogni combattimento con il massimo impegno.

INFO

Tipo: Normale / Volo
Altezza: 30 cm
Peso: 2 kg
Evoluzione: Pidgeotto (Livello 18) – Pidgeot (Livello 36)

CARTE DA GIOCO
Set Introduttivo: Comune
Set Introduttivo 2: Comune
Giungla: Non avvistato
Fossili: Non avvistato
Team Rocket: Non avvistato

CARDS

#017 Pidgeotto

POKÉDEX: Questi Pokémon tengono molto al loro territorio e fanno sempre di tutto per difenderlo dagli intrusi, utilizzando il loro potente becco per attaccarli.

I Pidgeotto si trovano generalmente in aperta campagna, ma potrete ottenerne uno evolvendo il vostro Pidgey, proprio come ha fatto Ash durante il terzo episodio della serie animata. Nonostante non siano particolarmente forti, anche loro, come i Pidgey, sono caratterizzati da una forte determinazione.

INFO

Tipo: Normale / Volo
Altezza: 1,1m
Peso: 33 Kg
Evoluzione: Pidgeot (Livello 36)

CARTE DA GIOCO
Set Introduttivo: Scarsa
Set Introduttivo 2: Scarsa
Giungla: Non avvistato
Fossili: Non avvistato
Team Rocket: Non avvistato

CARDS

#018 Pidgeot

POKÉDEX: Quando è a caccia, vola generalmente sul pelo dell'acqua e attacca le sue prede di sorpresa.

Se avete deciso di portare al massimo livello l'evoluzione di questo particolare tipo di Pokémon, otterrete i Pidgeot. Il loro aspetto non è molto diverso da quello degli altri due e non sono neppure tanto più forti, ma sono considerati i rivali naturali dei Pokémon Insetto, il che li rende particolarmente efficaci contro questo tipo di avversari.

INFO

Tipo: Normale / Volo
Altezza: 1, 25 m
Peso: 42 Kg
Evoluzione: Nessuna

CARTE DA GIOCO
Set Introduttivo: Non avvistato
Set Introduttivo 2: Rara la Carta olografica
Giungla: Rara la Carta olografica / Scarsa
Fossili: Non avvistato
Team Rocket: Rara la Carta olografica/Scarsa (la versione scura)

CARDS

POKÉDEX: Molto comune in quasi tutte le località dell'isola dei Pokémon, durante i combattimenti morde tutti quelli che gli capitano a tiro.

I Rattata sono dei Pokémon molto comuni che, come i Pidgey, possono essere trovati praticamente ovunque. Il loro forte dentone li rende particolarmente pericolosi anche ai livelli più bassi, ma non ne fa certo dei Pokémon invincibili. Nonostante tutto, i Rattata vivono pacificamente nelle foreste insieme a tutti gli altri tipi di Pokémon.

INFO

#019 Rattata

Tipo: Normale
Altezza: 30 cm
Peso: 4 Kg
Evoluzione:
Raticate (Livello 20)

CARDS

CARTE DA GIOCO
Set Introduttivo: Comune
Set Introduttivo 2: Comune
Giungla: Non avvistato
Fossili: Non avvistato
Team Rocket: Comune

#020 Raticate

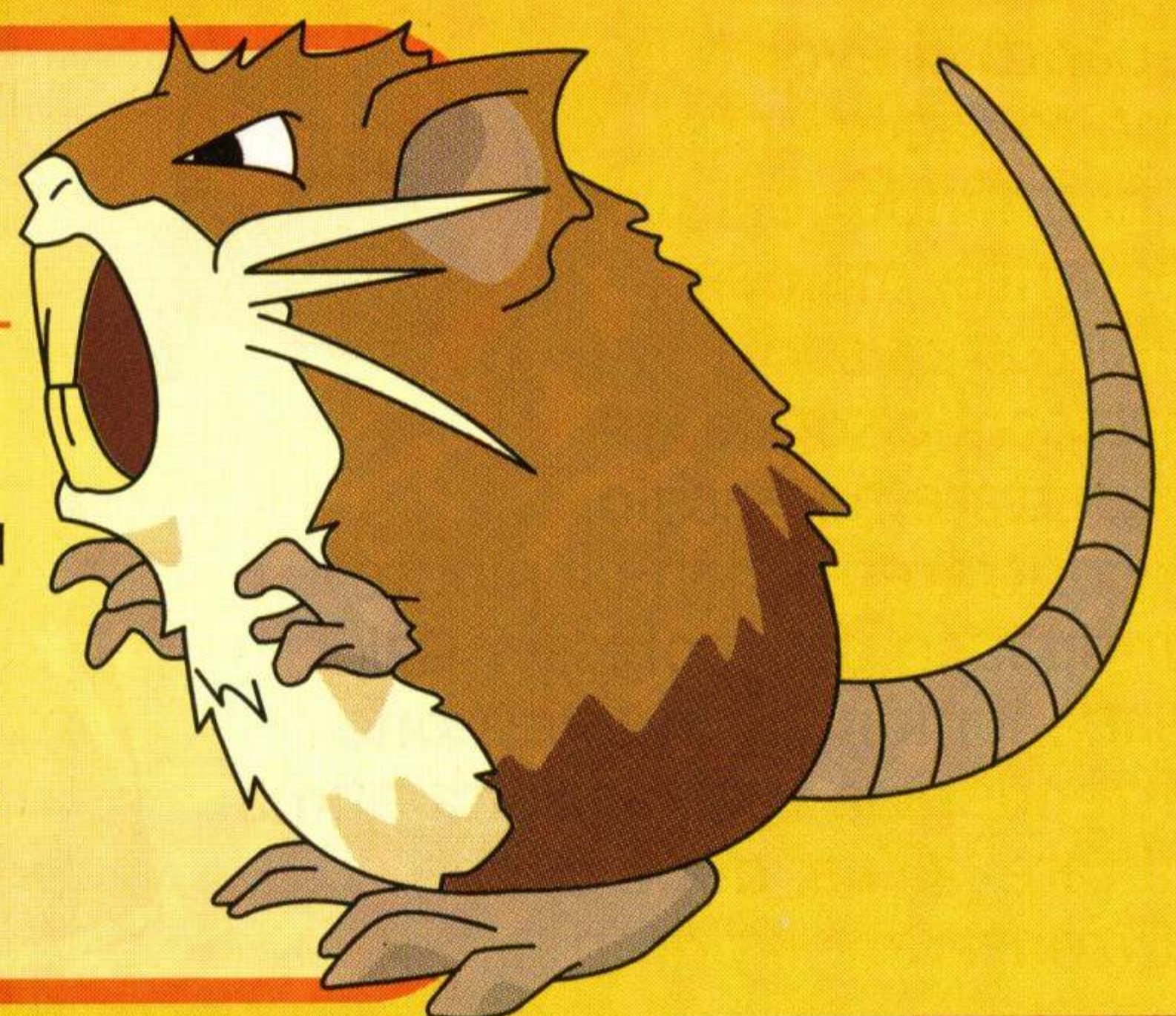
Tipo: Normale
Altezza: 62 cm
Peso: 20 Kg
Evoluzione: Nessuna

CARDS

Carte da gioco
Set Introduttivo: Non comune
Set Introduttivo 2: Non comune
Giungla: Non avvistato
Fossili: Non avvistato
Team Rocket: Non avvistato

INFO

POKÉDEX: Fa particolare affidamento sui due baffoni che l'aiutano a mantenere l'equilibrio, tanto che, se questi dovessero venirgli meno, la sua velocità si ridurrebbe drasticamente.

Raticate fa la sua prima apparizione negli episodi 15 e 16 della serie televisiva, quando Ash scambia il suo Butterfree con uno di questi Pokémon roditori. Da quel punto, Raticate si dimostra particolarmente utile in battaglia, soprattutto quando i nostri giovani eroi si trovano a bordo della S. Anna. Una delle particolari caratteristiche di Raticate consiste nei lunghi baffi che gli consentono di rimanere in equilibrio. Senza di essi Raticate è praticamente inutile.

LA GUIDA UNOFFICIAL A POKÉMON ROSSO & BLU

BIANCAVILLA (PALLET TOWN)

La nostra avventura comincia qui! Biancavilla è la città dove abitate e da cui partirà la nostra avventura. Uscite dalla città e andate verso Nord, troverete il Professor Oak che vi fermerà, e dopo un breve colloquio, vi condurrà personalmente al suo laboratorio. Qui vi verrà data la possibilità di scegliere fra tre Pokémon: Squirtle, Charmander e Bulbasaur. A questo punto bisogna scegliere con chi iniziare; tenete presente che i tre soggetti, hanno caratteristiche completamente differenti. Bulbasaur è l'ideale per chi vuole iniziare subito un combattimento, in quanto si evolve molto facilmente; Charmander è il più potente, ma per utilizzare i suoi attacchi bisogna aspettare parecchio. Incontrerete anche il nipote antipatico del professor Oak: Gary. Il monello in questione attenderà la vostra scelta prima di fare la sua, dopo di che affronterete il primo combattimento. Utilizzate solo gli attacchi ed evitate difese inutili perché questa prima sfida servirà solo per prendere confidenza con i comandi! Ora dirigetevi verso Smeraldopoli (Virdinian City). Durante il percorso, dovrete affrontare diversi combattimenti che vi permetteranno di guadagnare utili punti esperienza.

SMERALDOPOLI (VIRDINIAN CITY)

Entrate nel negozio (Pokémon Mart) e parlate con il gestore. Vi consegnerà un pacco per il Professor Oak. Accettate e come compenso riceverete dal professore il mitico Pokèdex, grazie a questo potrete catalogare tutti i vari Pokémon che incontrerete o catturerete. Ora andate a casa della sorella di Gary: aspettate che vi consegni la mappa della città e dirigetevi di nuovo verso il negozio. Acquistate le utilissime Pokèball, dopodiché uscite e iniziate a catturare i primi esemplari. Attenzione ai combattimenti, se i vostri Pokémon sono sfiancati sarà il caso di affidarli alle cure del centro Pokémon. Qui troverete Joy, una simpatica ragazza che darà nuova linfa ai vostri compagni d'avventura.

BOSCOSMERALDO (VIRDINIAN FOREST)

Ora le cose si fanno serie. Dovrete combattere contro

vari allenatori, ma prima di ciò, dovrete catturare anche il mitico Pichaku e per farlo, è necessario scandagliare ogni centimetro erboso del terreno circostante scontrandovi con i Bug Chatcer. Questa sfida vi permetterà di racimolare un po' di soldi e di accumulare i punti forza. Attenzione! Se i vostri amici sono allo stremo, vi consigliamo di tornare al Centro Pokémon ed effettuare le cure del caso.

PLUMBEOPOLI (PEWTER CITY)

In questa città troverete alcuni elementi veramente interessanti: il Museo dove potrete ammirare dei Pokèfossili; il capo palestra Brock, con il quale vi cimenterete nel vostro primo scontro.

BROCK

Prima di passare allo scontro finale con Brock dovrete battere i suoi allievi. La battaglia non è difficile, ma tutto si baserà anche sul Pokémon che avete scelto sin dall'inizio. Brock utilizzerà Geodude e Onix. Per batterli dovrete servirvi di Squirtle o Bulbasaur e, una volta sconfitti, riceverete la Medaglia di Sasso e la MT34.
Terminato lo scontro, esaminate i valori della squadra e, se necessario, andate al Centro medico situato alla fine del percorso. Evitate di cadere in tentazione comprando un Magikarp e dirigetevi verso Monte Luna.

MONTE LUNA (MT MOON)

Dentro questa caverna potrete trovare nuovi Pokémon da catturare e vari oggetti da raccogliere. Tra pozioni, una MT12, un Megapugno e una Pietra Lunare accadrà spesso d'imbattersi nei ragazzi del Team Rocket. Fate attenzione perché la squadra è composta da Pokémon duri da sconfiggere. Alla fine del percorso vi attende l'ultima sfida con un ragazzo posto a guardia di due fossili: il Domofossile che contiene Kabuto e l'Elixfossile che contiene Omanite. Vi consigliamo il Domofossile che utilizzerete poi nell'Isola di Cannella (Cinnabar Island). Infine lasciate la grotta e incamminatevi attraverso il percorso n. 4 verso Celestopoli (Cerulean City).

CELESTOPOLI (CERULEAN CITY)

Ci sono molte cose da fare in questa locazione. In primis occorrerebbe procurarsi una bicicletta, ma i fondi a vostra disposizione non sono ancora abbastanza. Non disperate, avrete più tardi la possibilità di procurarvene una. Esplorando la città vi imbatterete in una guardia, ignoratela e dirigetevi verso il Miramare. Finita la perlustrazione, vi sarete accorti che molte location saranno

raggiungibili solo in un secondo momento. Infine, preparatevi allo scontro con il secondo capo palestra: Misty.

MISTY

L'elemento principale utilizzato da questo capo palestra è l'acqua quindi dovrete concentrare i vostri sforzi su un Pokémon elettrico o meglio, se ne disponete, su un Ivysaur. I Pokémon con cui vi attaccherà sono Staryu e Starmie. Dopo averla battuta vi consegnerà la medaglia Cascata e la MT11 che contiene BOLLA RAGGIO. Tornate al Centro Pokémon, ripristinate l'energia dei vostri compagni di squadra e dirigetevi a nord dove ritroverete l'odiato Gary.

ARANCIOPOLI (VERMILION CITY)

Seguite il percorso 5 e arrivate al passaggio sotterraneo che collega Celestopoli ad Aranciopoli. Notate che in questa zona c'è addirittura una pensione per Pokémon. Superate il tunnel, andate a sud (percorso 6) e avvicinatevi alla nave S. Anna. Qui troverete due oggetti molto importanti: una medaglia e un buono per una bicicletta. Inoltre nella cassa in alto a sinistra, scoverete il primo dei tre ami, utile per pescare i Pokémon. Per continuare la vostra avventura e sfidare il terzo capo palestra dovrete affrontare anche Gary.

GARY

Il nipote del professore Oak vi attenderà con un Pidgeotto, un Abra e un Rattata. Per sconfiggerlo facilmente, usate Pikachu per i primi due e un'antagonista, ricordandovi del Pokémon che ha scelto all'inizio del gioco. Una volta che lo avrete battuto, attraversate il ponte e preparatevi a combattere contro altri allenatori; inutile ricordare che dovrete usare le pozioni per ripristinare l'energia ai Pokémon che diventano deboli. Fatta piazza pulita, dirigetevi verso la casa di Bill.

BILL

L'incontro con Bill vi sarà utile per ricevere il biglietto che vi permetterà di viaggiare sulla S.Anna. Dovrete convincerlo a ritornare nel sistema che lo ha trasformato in un essere ibrido. Una volta ottenuto il biglietto, tornate a usare il PC e riceverete delle preziose informazioni su alcuni Pokémon rari. Tornate a Celestopoli: vi accorgerete che la guardia che presidiava la casa è sparita. Entrate e uscite dal retro. Troverete ad aspettarvi un membro del Team Rocket. Dopo averlo sconfitto, e guadagnata la MT28, potrete lasciare Celestopoli e avviarvi verso Zafferanopoli. Vi accorgerete che la strada è impraticabile e sarete costretti a proseguire verso Aranciopoli.

POKÉMON FUN CLUB

Esplorate la città e cercate il Club. Parlate con il presidente e, alla fine della conversazione, riceverete un secondo buono

Body Slam. Uscite e andate in cucina: troverete una Mega Ball all'interno dei contenitori dell'immondizia. Andate sotto coperta e rinverrete una MT44 Riposo, una pozione Max e un Etere.
Al secondo piano, invece, troverete un Etere Max e una Caramella Rara. Parlate con il capitano per ottenere la MN01 Taglio ma, per entrare in possesso di questa nuova tecnica, dovrete tornare a combattere con Gary. Dopo averlo sconfitto, utilizzando la stessa tecnica di prima, tornate a parlare con il capitano e, una volta soddisfatto un suo desiderio, otterrete la nuova abilità. Ora bisogna tornare ad Aranciopoli. Se ricordate bene, c'era una strada ostruita da un albero; usate la nuova abilità e avrete così accesso alla palestra.

bici. A questo punto, è il caso di andarlo a prendere. Se per pigrizia non avete cercato tra le casse incontrerete il Pescatore Guru (Fishing Guru) che vi regalerà, dopo averci parlato, la sua canna da pesca. Dirigetevi adesso verso il S.Anna e assicuratevi che tutti i vostri compagni abbiano forza a sufficienza per affrontare gli scontri successivi. Una volta a bordo, girate subito a destra ed entrate nella quarta cabina. All'interno troverete una MT8

CAPO PALESTRA N.3 TENENTE SURGE

In questo livello non dovrete combattere ma risolvere un piccolo rebus che sbloccherà un sistema di sicurezza. Troverete due interruttori che servono ad aprire una porta. Una volta superata incontrerete il Tenente ed inizierà la sfida.
Visto che userà dei Pokémon elettrici vi consigliamo di utilizzarne uno di roccia. Dopo averlo sconfitto riceverete la Medaglia Tuono e la MT24 Fulmine.

CAVERNE DI DIGLETT

Avrete a disposizione tre medaglie. Entrate all'interno della caverna e attraversatela tutta: troverete una casa, ma per accedervi dovrete tagliare un albero. All'interno dell'abitazione incontrerete un aiutante del Professor Oak. Se avete catturato più di 10 Pokémon, sarete ricompensati con una MN05 Flash. Ritornate verso le cave di Diglett, senza dimenticarvi di prendere la Pietra Lunare. Attraverserete di nuovo Aranciopoli e subirete vari attacchi. In caso di necessità, potete usare la bicicletta per correre al Centro Pokémon. Attraversando il Percorso 11, avrete a che fare con un altro assistente e riceverete da lui un oggetto preziosissimo: il Detector. Tornate a Celestopoli e dirigetevi a est della città, utilizzate il

percorso n.9, e, in direzione sud, cercate la MT30 Teletrasporto (Teleport). Infine arrivate all'entrata del Tunnel Roccioso.

TUNNEL ROCCIOSO (ROCK TUNNEL)

Tramite la tecnica della luce, potrete districarvi attraverso i vari cunicoli e dirigervi verso il percorso n.10 che vi porterà a Lavandonia.

LAVANDONIA (LAVENDER TOWN)

In questo luogo troverete la Torre dei Pokémon e una casa dove un signore vi permetterà di rinominare i vostri compagni. Purtroppo per ora c'è poco da fare, quindi incamminatevi verso ovest e prendete il percorso n.8. Troverete due case: scegliete la più piccola. All'interno scoverete un passaggio segreto che vi condurrà ad Azzurropoli.

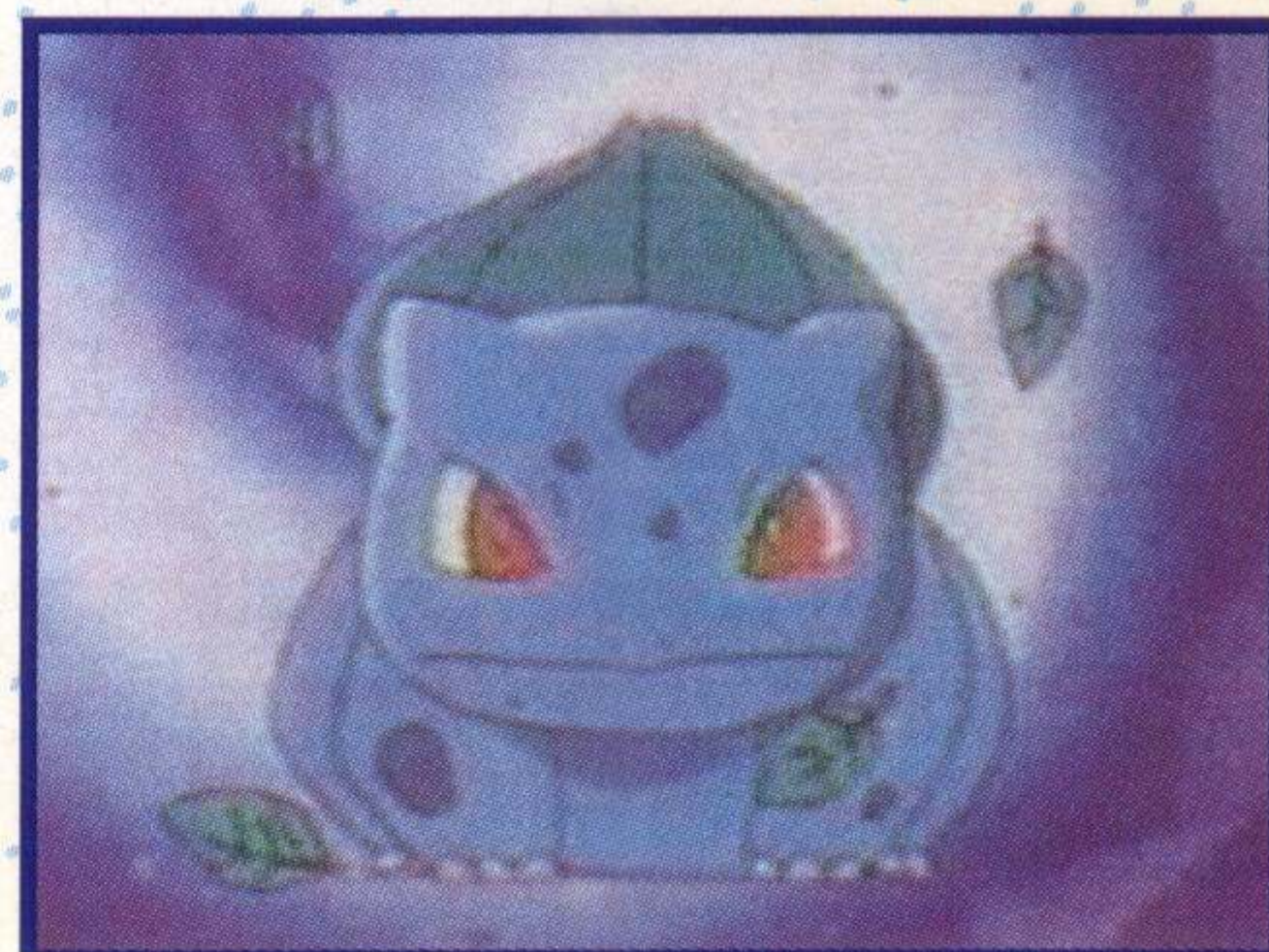
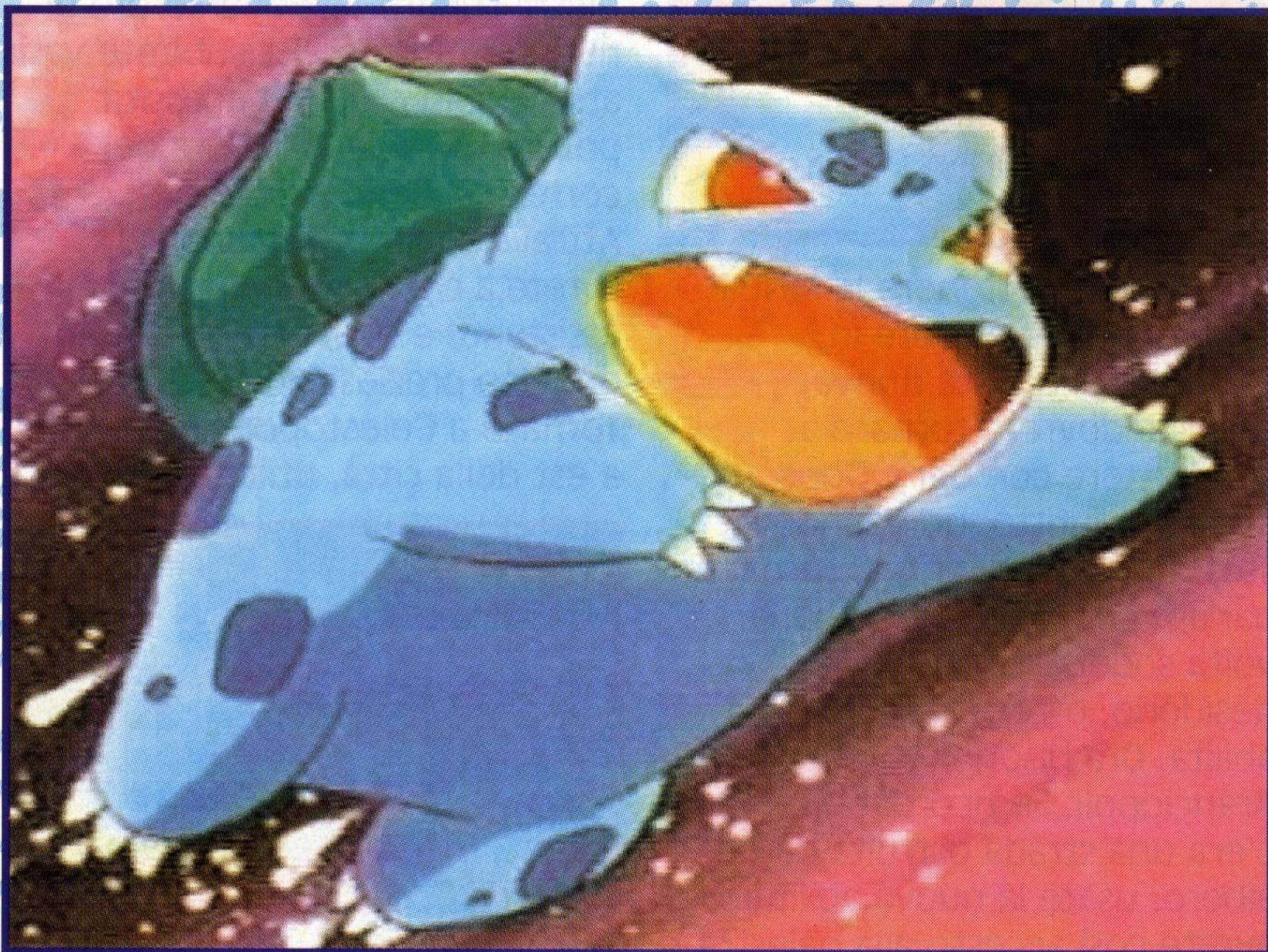
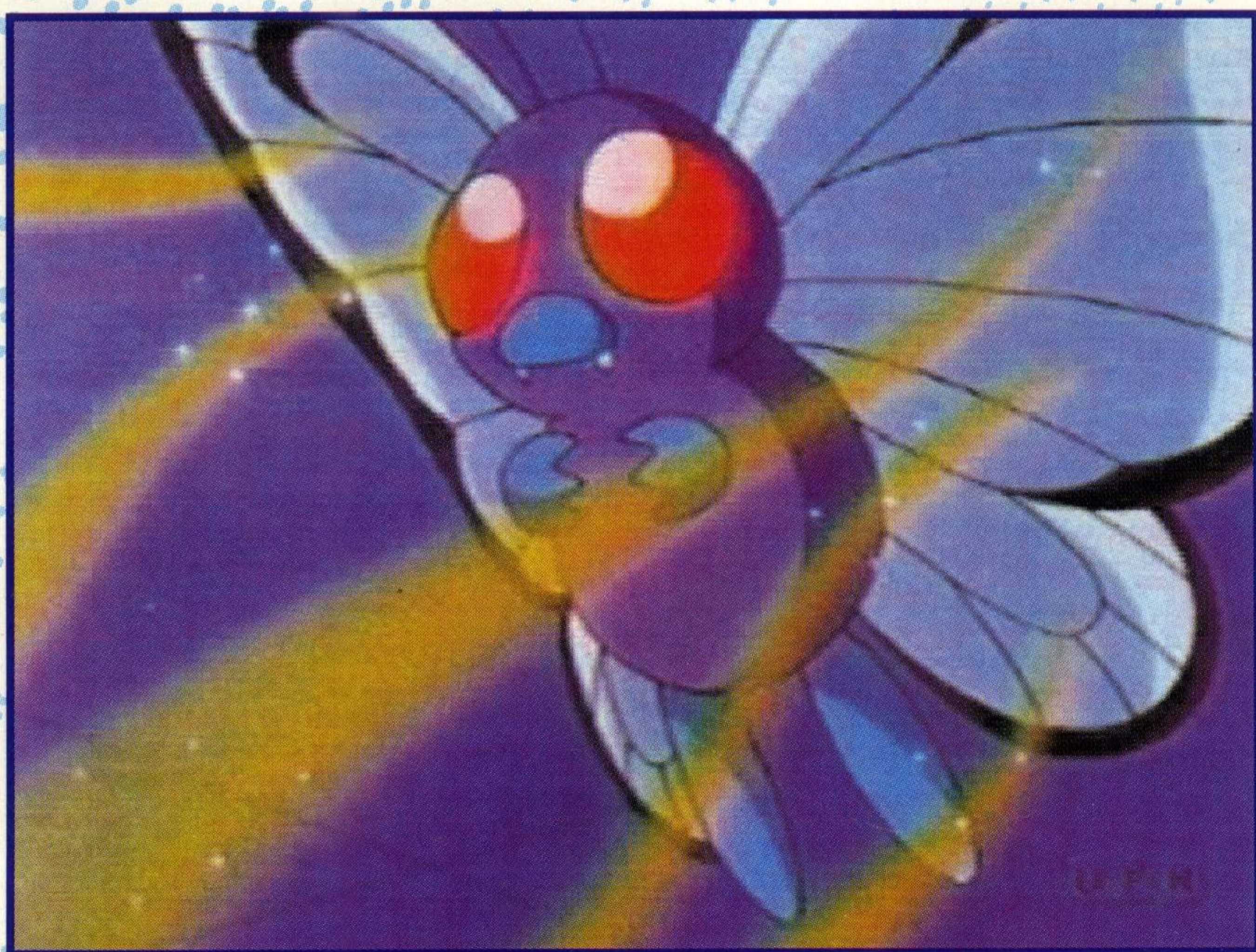
AZZURROPOLI (CELADON CITY)

Esplorate la città e cercate la sala giochi. All'interno potrete giocare e sperare di vincere uno dei Pokémon rari che troverete solo qui: Porygron. Vedrete anche un poster: esaminatelo e scoprirete una leva che vi condurrà a un passaggio segreto.
Siete all'interno della base dei Team Rocket e dovete procurarvi assolutamente la chiave per l'ascensore. Dopo averla trovata salite al quarto piano e affronterete Giovanni. Non scordatevi di prendere tutti gli oggetti prima dello scontro.

GIOVANNI

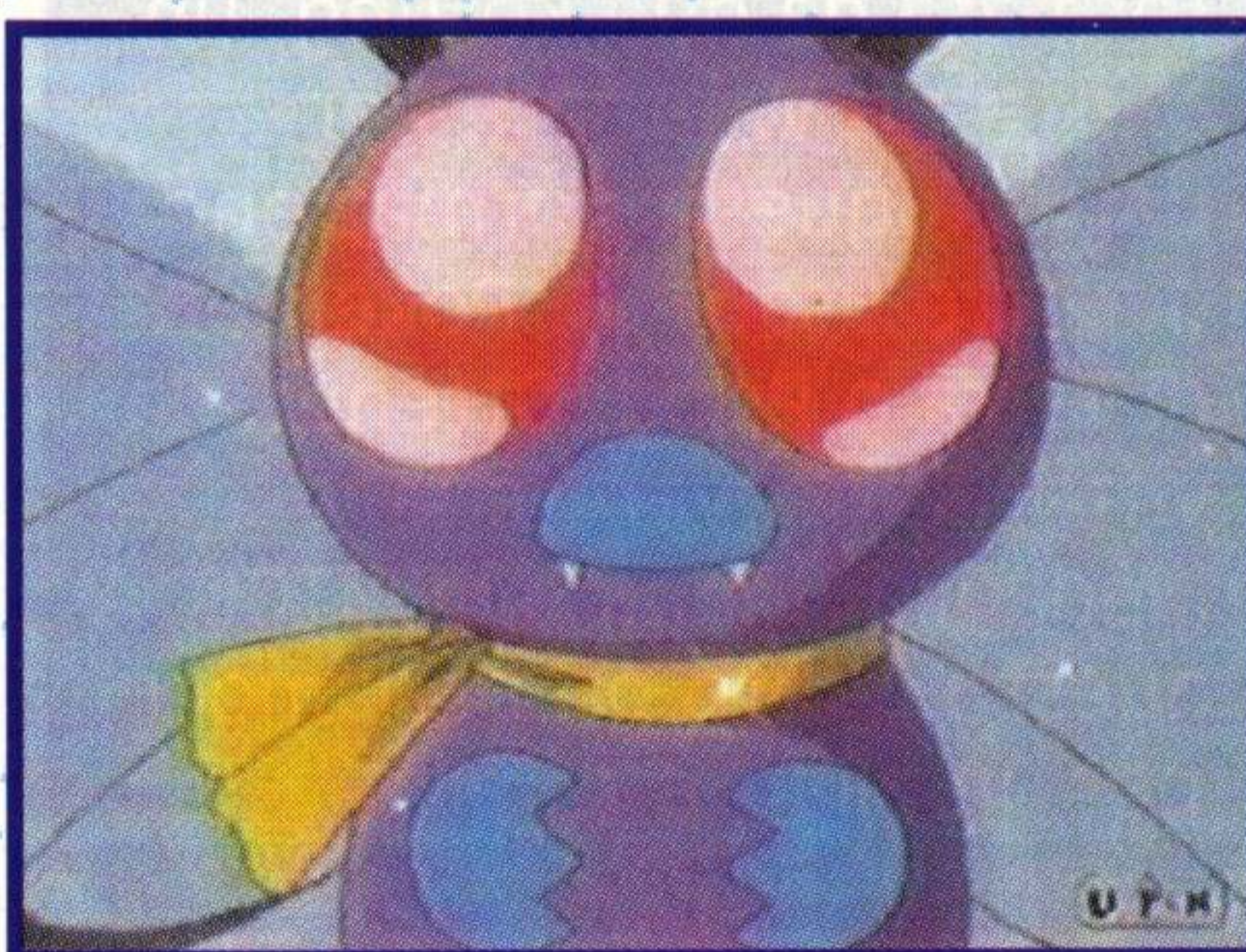
Per sconfiggerlo dovrete utilizzare un Pokémon d'acqua e il gioco sarà facile. Giovanni, nella fretta di fuggire, perderà la Spettro Sonda (Silp Scope). Non resta altro che tornare a Lavandonia e accedere alla Torre dei Pokémon, ma dovete prima affrontare un nuovo Capo Palestra.

CAPO PALESTRA N.4 ERIKA

La tecnica utilizzata da questo Capo Palestra è quella d'erba. Cosa c'è di meglio per sconfiggere l'erba? Naturalmente il fuoco o i Pokémon coleottero. Una volta sconfitta sarete in possesso della MT21 Mega Assorbimento e della Medaglia Arcobaleno. Tornate infine a Lavandonia alla Torre dei Pokémon. Non scordatevi di andare alla pista ciclabile utilizzando la bicicletta. All'entrata della pista, troverete Snorlax, utilizzando il Poke Flauto lo sveglierete e potrete catturarlo. Fate attenzione a una bambina che vi darà un'importante MN02 Volo. Per ora fermatevi qua e ritornate velocemente alla Torre.

TORRE DEI POKÉMON

Utilizzando la Spettro Sonda, potrete identificare tutti i fantasmi. Arrivati al secondo piano, troverete di nuovo Gary. Contrapponete i vostri Pokémon ai suoi (acqua contro fuoco etc. etc.) e arrivate al quinto piano. In questa zona potrete curare tutti i Pokémon e raggiungere il penultimo piano. Troverete anche un Marowak che potrete sconfiggere ma non catturare. Arrivate all'ultimo piano e affrontate il Team Rocket che tiene prigioniero Mr. Fuji. Quest'ultimo vi ricompenserà con il Poke Flauto che serve a svegliare i Pokémon addormentati come Snorlax. Tornate ad Azzurropoli e dirigetevi al centro commerciale. Salite al quinto piano e troverete un paio di distributori automatici di bibite in lattina. Acquistate per lo meno un paio di lattine di ogni tipo e offrite almeno una lattina alla bimba che incontrate e che sta morendo di sete. Vi ringrazierà regalandovi una MT13 Gelo Raggio, una MT48 Frana Rocciosa e una MT49 Triplo Attacco. Uscite dal centro commerciale e prendete il percorso n. 7. Arrivati alla casa grande, la guardia vi dirà che per lasciarvi passare vorrà in cambio una bibita, accettate la sua richiesta e potrete arrivare a Zafferanopoli (Saffron City).

ZAFFERANOPOLI (SAFFRON CITY).

In questa città ci sono due cose da fare. Prima di tutto bisogna andare al Dojo Karate, la palestra dove potrete ottenere un Pokémon, scegliendo tra Hitmonlee o Hitmonchan. Dovete sapere che Zafferanopoli è stata conquistata dal Team Rocket! Alcune guardie vi bloccheranno il passaggio, ma se avete fatto una buona scorta di lattine, avrete via libera. Dirigetevi all'interno del palazzo della Silph Spa. Ci sono 10 piani da superare e, per fare questo, avrete bisogno di un apriporta. Lo troverete al quarto piano e dovrete usarlo al secondo piano. Scoverete una piattaforma che vi teletrasporterà direttamente da Gary.

GARY

Ancora un combattimento con il nipote del professor Oak!!! Lo scontro sarà durissimo e dovrete avere una squadra potente, se non volete essere sconfitti! Dopo averlo battuto, riuscirete a ottenere anche un Pokémon Lapras da uno degli scienziati, ma non sono tutte rose e fiori. In fondo al livello troverete un ulteriore teletrasporto che vi condurrà direttamente all'ultimo piano. Lì vi aspetta di nuovo Giovanni!!!

GIOVANNI

Dopo l'estenuante combattimento con Gary, battere Giovanni sarà un gioco da ragazzi. Utilizzate i Pokémon d'acqua e avrete la vittoria assicurata! Dopo averlo sconfitto, liberate il capo della Silph Spa che vi ringrazierà donandovi la Master Ball. Con questo oggetto potrete catturare tutti i Pokémon che troverete, ma sarebbe il caso di conservarla per utilizzarla contro l'ultimo Pokémon: Mewtwo. Non dimenticate di fare un giro per la Silph. Troverete inoltre una

MT29, una MT09, una MT03 e altre cosette che vi faranno sicuramente comodo.

CAPO PALESTRA N°5 SABRINA

Per arrivare a combattere contro Sabrina dovrete affrontare il rebus del teletrasporto. Vi ricordate del distributore di bibite? Bene, se avete fatto una buona scorta di succo di limone, potete utilizzarlo come antidoto sui Pokémon malandati ripristinando al massimo la loro energia. Sabrina utilizzerà quattro Pokémon: Kadabra, Mr. Mine, Venomoth e Alakazam. Sconfiggetela e otterrete la Medaglia Palude e la MT 46 Psico-Onda.

FUCSIAPOLI (FUSCHIA CITY)

Tornate indietro e dirigetevi di nuovo verso la pista ciclabile che avete incontrato prima. Durante questo lungo viaggio, avrete modo di catturare Ditto, recuperare altre MT e incontrare un altro aiutante del professor Oak che vi premierà con un Distributore d'Esperienza (se avete catturato almeno 50 Pokémon). Dirigetevi ora verso l'ennesima palestra, vi attende la furia di Koga!

CAPO PALESTRA N°6 KOGA

Per raggiungere Koga dovrete superare i muri invisibili. Per superarli basta guardare le linee bianche che appaiono sul pavimento! La sua squadra è formata da due Koffing, un Muk e un Weezing. Per battere questa formazione, occorre usare un Pokémon di Terra o Psico. Ottenuta la vittoria, riceverete la Medaglia Anima e la MT06. A questo punto prepariamoci per un allegro safari!

ZONA SAFARI

L'area che ci piace di più! Qui avrete modo di divertirvi alla grande, catturando varie specie di Pokémon. Troverete anche una casa segreta con un personaggio che vi darà una MN03 Surf. Non scordatevi di prendere i Denti d'Oro: se li consegnerete al guardiano del Safari, riceverete in cambio una MN04 Forza. Una volta completato il giro e raccolti tutti gli oggetti, ritornate a Biancavilla e dirigetevi verso la spiaggia a sud.

ISOLA SPUMARINE

Prendete un Pokémon acquatico, saltateci in groppa e

dirigetevi prima a sud e poi a ovest. Raggiunta l'isola, entrate nella grotta e fatevi aiutare da un Pokémon di roccia. Questo si sbarazzerà di tutti i massi che ostacolano il vostro cammino e vi permetterà di catturare Articuno, un altro Pokèmon leggendario. Fatto questo, lasciate l'isola e dirigetevi verso Cannella.

ISOLA CANNELLA (CINNIBAR ISLANDS)

Incamminatevi ora verso il laboratorio e consegnate allo scienziato l'Ambra e il fossile trovato sul Monte Luna. In cambio, questo riporterà alla luce un Omanite o un Kabutos. Dall'Ambra invece risorgerà Areodactyl. Lasciate lo scienziato al suo lavoro e andate nella casa accanto. Qui troverete parecchi Pokémon da catturare tra cui il raro Magma. Bisogna trovare una chiave nel sotterraneo e la ricerca sarà estenuante. Una volta trovata, preparatevi a sconfiggere il penultimo Capo Palestra.

CAPO PALESTRA N°7 BLAINE

Contro di lui basterà utilizzare dei Pokémon d'acqua e di roccia. La sua squadra è composta da un Growlittle, un Ponyta, un Rapidash e un Arcanine. Reduci dalla vittoria sarete in possesso della Medaglia Vulcano e della MT38 Fuocobomba! Tornate a Smeraldopoli e dirigetevi verso la palestra che prima era chiusa. Incontrerete ancora Giovanni che andrà nuovamente battuto per farvi entrare così in possesso dell'ultima medaglia, quella di Terra!

VIA DELLA VITTORIA (VICTORY ROAD)

Dirigetevi a nord verso il Percorso n°23. In quest'area troverete anche un altro Pokémon raro: Moltres. Per catturarlo utilizzate la stessa tecnica usata precedentemente. Fate bene i conti perché avete una sola possibilità! Per passare i vari posti di blocco, dovrete usufruire delle vostre medaglie e, alla fine, vi scontrerete per l'ennesima volta con...

GARY (SCONTRO FINALE)

Siamo giunti allo scontro finale! Contro la sua squadra sarà il caso di utilizzare dei Pokémon elettrici, di fuoco e d'acqua. Ottenuta la vittoria, fate recuperare l'energia a tutta la vostra squadra e rifornitevi di tutti gli oggetti che ritenete necessari. Una volta pronti, preparatevi allo scontro contro i Super Quattro.

SUPER QUATTRO (ELITE FOUR) LORELEI

Il primo scontro vi metterà a dura prova, ma nulla è

impossibile! Per avere la meglio, utilizzate dei Pokémon di tipo fuoco, lotta, roccia o elettro.

BRUNO

Utilizzerà dei Pokémon lottatori e di roccia. Per neutralizzare i suoi attacchi, usate un Pokémon di tipo psico o erba.

AGATA

Cercherà di mettervi in difficoltà usando dei Pokémon spettro, ma state calmi e per difendervi servitevi di quelli psico. Fate attenzione ai suoi attacchi e organizzate bene le difese.

LANCE

Attacco finale! Ecco il capo dei Super Quattro, non spaventatevi e usate il cervello! Avvaletevi dei Pokémon psico o di ghiaccio e otterrete la vittoria!!!

A questo punto, sconfitti tutti gli elementi della Super Quattro, rimarrete sorpresi da una rivelazione! I quattro erano già stati sconfitti da un altro allenatore che ora detiene il titolo di Campione. Tutti si chiederanno "Chi è costui?" Semplicissimo è Gary!!!

BATTAGLIA FINALE

Sarà lo scontro più difficile di tutto il gioco. Diventare il Campione indiscusso della Lega vi costerà parecchi sacrifici. Preparatevi bene in base alla squadra che avrà formato. I primi tre sono Pidgeot, Alakazam e Rhydon. Usate un Pokémon elettrico per il primo e, a seguire, uno d'acqua per i rimanenti due.
Ora il gioco si fa duro!

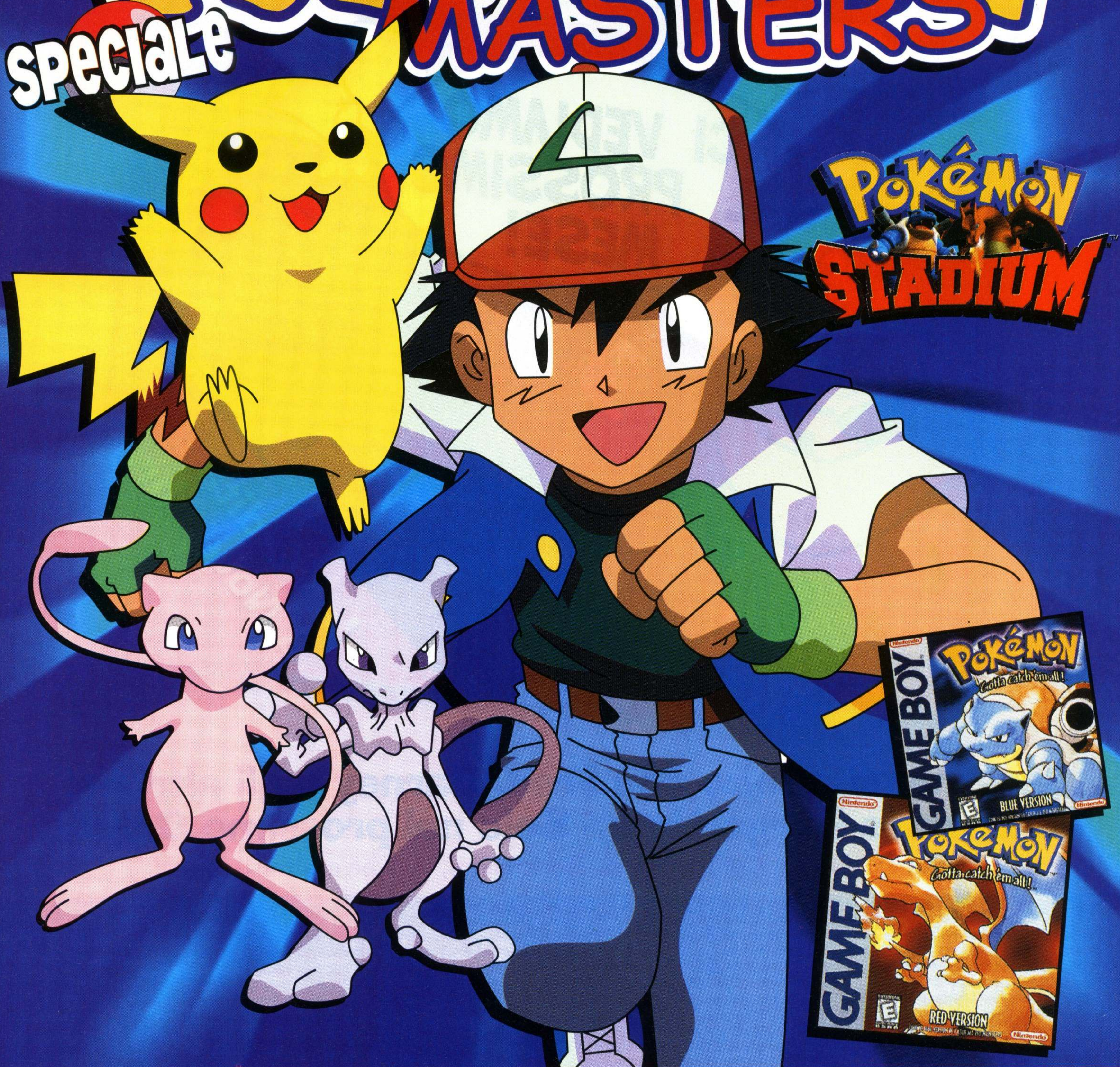
Ecco un elenco dei successivi Pokémon che si potranno utilizzare in base alla scelta fatta all'inizio...
Se avete scelto Bulbasaur: Gyrandos, Arcanine e Venasaur.
Se avete scelto Charmander: Exeggutor, Gyrados e Charizard.
Infine se avete optato per Squirtle: Arcanine, Exeggutor e Blastoise.
Terminato lo scontro, l'avventura dovrebbe volgere al termine ma manca all'appello ancora un Pokémon: MewTwo!

MEWTWO

Andate a Celestopoli e puntate verso est. Una volta trovata la grotta, entrate e cercate attentamente. Scovarlo immediatamente non sarà facile, ma alla fine sarete ben ricompensati! Game Over!!!

THE FLINTSTONES STARRING IN Burgertime in Bedrock

CI VEDIAMO IL PROSSIMO MESE!

In vendita dal 3 Novembre

Cavernicoli, venite con Fred, Barney e gli altri nel Flintstones Burgertime - Solo nel prossimo GAME!

In più: Pokémon, Codici, News, Recensioni, Poster e altro ancora!

Direttore Editoriale: Rinaldo Traini
Supervisione e Adattamento: Cristiana Gueci
Coordinamento Redazionale e pubblicità: Marco Filippini (m.filippini@comicart.it)
Amministrazione: Sandra Padroni
Coordinamento Grafico: Alessandro Benedetti
Adattamento Grafico e Impaginazione: Laura De Cosmis

Game n. 3 Ottobre 2000
Lire 5.900 - Aut del Trib. di Roma n° 93 del 19/02/1986

Direttore Responsabile: Oscar Cosulich
Editore: Comic Art Publishing S.r.l.

Redazione e Amministrazione:
Via Flavio Domiziano n. 9, 00145 - Roma
Tel. 06.54.13.737 - Fax: 06.54.10.775
Stampa: Mondadori Printing S.p.A. - Pomezia (Roma)
Fotocomposizione e Fotolito: Comic Art Publishing - Roma - La Cromografica - Roma
Distribuzione: Parrini & C. Piazza Colonna, 361 - Roma
Sito Internet: www.comicart.it